ESPECIAL DE NAVIDAD: REVISAMOS LOS ULTIMOS JUEGOS - FOTOS EXCLUSIVAS DEL DOOM III



EN EL XCD: MAFIA Y SYBERIA, LAS GUIAS PARA TERMINAR ESTOS DOS JUEGOS ESPECTACULARES


PSONE ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA Sb 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
NUMERO 41
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Te anticipamos el regreso más popular y sangriento de la historia
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
ROCKY
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00041
▪ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ▪

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



El equipo de **XTREME PC** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

XTREME PC

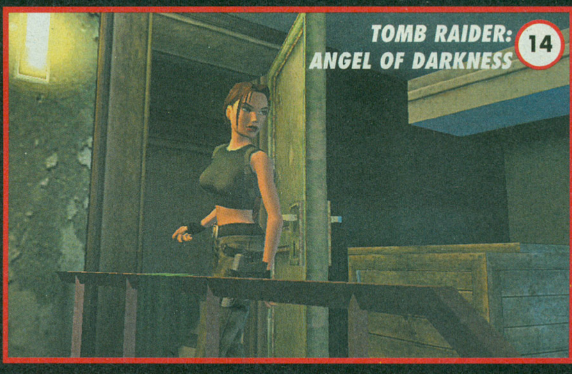
EDITORIAL AÑO 6 • NUMERO 55

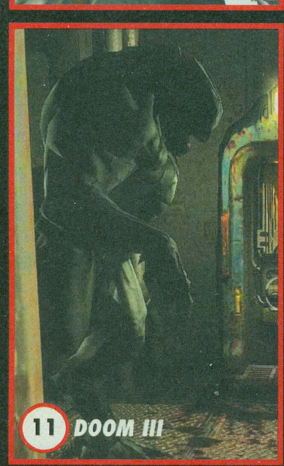
EL MES DE LOS REGALOS

Hemos llegado a un punto en Xtreme PC donde no nos queremos dormir en los laureles, ni en la gloria de ser leídos por miles de personas que mes a mes nos hacen llegar sus opiniones sobre esta revista que, por lo que vemos, despierta tanta pasión en todos ustedes, y por lo que siempre estamos pensando cómo darles más y más.
Es así que este mes internamos a Daniel, nuestro diseñador, a que modernice la revista a full. Habíamos empezado con la idea de cambiar algunas secciones, y terminamos cambiando el 99% de toda la revista.
Desde la tapa, en la que encontrarán a Sam Fisher, de Splinter Cell -uno de los juegos más esperados en la redacción-, portada que dibujó expresamente para nosotros Omar Francia, un argentino que la tiene realmente clara hasta la ultima nota, verán el esfuerzo vertido en la revista. Y eso no es todo.
El CD de Xtreme PC -para los amigos, el XCD- se ha convertido en una parte FUNDAMENTAL de la revista, ya que como contamos con TANTO material para brindarles, nos es imposible hacerlo en el espacio físico al que nos limita la revista. En el CD, además de demos, patches, utilidades, los mejores juegos freeware y shareware, y todo lo que se puedan imaginar, tienen para leer casi un 40% más de revista, con 18 reviews exclusivas del XCD -más las 21 que se encuentran en estas páginas- la friolera de 39. Sí, leyeron bien, 39 REVIEWS de los últimos títulos del mercado, una nota sobre la Audigy 2, y dos soluciones completas: Mafia -de 8 páginas a full- y Syberia, para que puedan destrabarse en las misiones más difíciles del primero y en los puzzles del segundo. Una cantidad enorme de páginas adicionales en formato digital, para que Xtreme PC les dure mucho, mucho más...
Además el estreno de una nueva sección, Fotosíntesis, en la que les presentamos algunos de los juegos más revolucionarios que se vienen por medio de fotos alucinantes. Y este mes, para la inauguración, nada más y nada menos que fotos exclusivas de la versión Alpha que se les "escapó" a la gente de id Software, y S.T.A.L.K.E.R., un juego que hay que ver para creer. Por otro lado, volvieron los Rankings, los premios, y muchísimas cosas más, imposibles de enumerar en tan pocas líneas. Pero por supuesto, que van a poder ir comprobando a medida que pasen las páginas.
Otra cosa MUY IMPORTANTE, es avisarles de un cambio en nuestro e-mail, aunque seguimos recibiendo los enviados a xtremepc@ciudad.com.ar, de ahora en más, por favor, envíen los mismos a xtreme@fibertel.com.ar
Los esperamos en él numero de Enero -que estará en todos los Kioscos aproximadamente para el 10 del mismo mes- y es por eso que aprovechamos también esta ocasión para desearles a todos unas Felices Fiestas, y que la pasen de la mejor manera. Nos vemos, una vez más, en el 2003.

Felices Fiestas, La Redacción









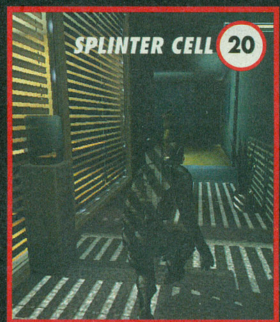


ESPECIALES

COLUMNAS

SECCIONES

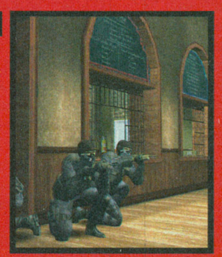




Y EN EL CD...

En esta nueva entrega del XCD encontrarás, entre otras cosas:

- Rainbow Six: Raven Shield - Demo
- Post Mortem (Aventura Gráfica) - Demo
- FIFA Soccer 2003 - Demo
- Command & Conquer: Generals - Video
- DiVX Pro Video Bundle 5.0 - Utilidad
- Ad-Aware 5.83 - Utilidad
- ACDsee 4.02 - Utilidad
- IrfanView 3.75 - Utilidad
- Winamp 3.0 Full - Utilidad
- 18 Reviews Exclusivos
- 2 Soluciones completas:
  Mafia: City of the Lost Heaven y Syberia
- Patches
- Fotos adicionales
- Juegos Freeware y Shareware
- Los últimos updates y programas para mantener tu PC al día.



En este número y en exclusiva, les traemos la demo jugable en multiplayer de Raven Shield, el nuevo juego de la serie Rainbow Six del cual pueden leer un preview dentro de la nota de Splinter Cell.

DICIEMBRE 2002

DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio Urbides

JEFE DE REDACCION
Diego Bournot

DIRECCION DE ARTE
Daniel Herbón

COORDINACION COMERCIAL
Marcelo Tracuzzi

LOS TITULARES
Sebastian Riveros, Alejandro Nigro, Alejandro Schmidel, Leonardo Vargas, Martín "Matuu" Erro, Facundo Mounes, Patricio Land, Don Clericuzio

BANCO DE SUPLENTES
Santiago Peñalver, Raquel Barroso, Gabriela Urbides, Cesar Herbón, Mariano Peñalver, Sara Bonutti, Liliana Mirta Iotti, Hebe Leonardi

EDICION Y CORRECCION
Diego "me quede en los '80" Bournot

PRODUCCION PUBLICITARIA
Marcelo Tracuzzi e-mail: xtreme@fibertel.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16hs

IMPRENTA
Poligráfica del Plata S.A. Algarrobo 877 - Capital Federal

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103, Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR: Austral S.A., I. La Católica 1371/77, Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada por Editorial Powerplay. Tucumán 2242 9 Piso "D", Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285. Buenos Aires, República Argentina.
e-mail: xtreme@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Impresa en Argentina. Diciembre de 2002.



CORREO

ESTE MES: PROGRAMADORES ARGENTINOS, OPINIONES SOBRE EL MAFIA, Y LOS PALOS DE SIEMPRE

¡Hola! Aquí estamos de vuelta, y con nuevo diseño y todo. Nos vestimos de fiesta para recibir los palazos y aplausos de nuestros lectores, que como todo ser, aman y odian al mismo tiempo. No se preocupen, que ya nos estamos acostumbrando, y que mejor ejemplo para empezar que con una...

CRITICA CONSTRUCTIVA

Hola, muchachos de Xtreme, les comento que soy "un chico de 39 añitos" que en mis ratos libres trato de desconectarme un poco del mundo en el que vivimos y me pongo a probar juegos y a jugarlos también, compro la revista desde el primer día que salió, tengo todos los números coleccionados, por supuesto, (vivo en La Plata y me voy hasta Capital a comprarla, sino acá llega con un mes de atraso); lo que me llama la atención es que no tengan una página web, que para saber si la revista salió tenga que entrar a datafull en un pequeño rinconcito a la derecha y ver si publican el nuevo número. Creo que con el prestigio indiscutido que tiene la revista no puede faltar su dominio en internet, incluso se podrían agregar los review que no son tan buenos, y no valen la pena ponerlos ni si quiera en el CD, porque es importante para el usuario y no te clavas con algún fichín trucho.

No tenemos una página de Internet con contenidos, sencillamente porque la sección juegos de www.datafull.com la escribimos nosotros a diario... asi de sencillo, Datafull llega a toda Latinoamérica, y es sin dudas una de las páginas más visitada de la Argentina, para que tenes otro sitio... De todas formas, no estamos de acuerdo en NO incluir reviews en el CD. Mucha gente está muy contenta con su inclusion, no sólo porque les prolonga el tiempo de leer nuestras necedades, sino porque, como bien vos decís, "ningún juego" se queda afuera. Te podemos asegurar que el CD se convirtió en algo fundamental para poder incluir todo lo que realmente producimos, y no solo lo que dicta la tiranía del papel. Sabemos que no es lo mismo leer las notas en la revista que en el CD, por más armadas y diagramadas que estén, pero sin dudas es mejor que sepan nuestra opinión sobre todo lo que sale ahí afuera, y ojo que eso no significa por ningún momento que solo incluyamos en el CD reviews de juegos basura. Ese lugar va estar dedicado a los géneros poco populares, o para soluciones extendidas - que no entrarían en la revista - o previews, news y mil cosas más. Tiren ideas. Estamos para complacerlos.

Compré la Xtreme PC 54, lo primero que noté fue el papel, pero lo importante es la info que ponen mes a mes, y sigue siendo muy buena, pero en la review de MotoGP el tester falló (don "Fareh") y en la ficha técnica le pifió fiero, puso que no soporta multiplayer, y la verdad es que lo mejor que tiene el juego es que SOPORTA INTERNET y LAN, y hasta tiene bots con una muy buena IA (tengo un pequeño cyber acá en La Plata, y por supuesto cuando puedo me hago unas carreritas con mis amigos).-

Luego de estas pequeñas críticas, les digo que sigan así, el CD es importante, la revista si sale todos los meses mucho mejor, y el precio es muy lógico con el tremendo aumento que sufrió el papel y todas las demás yerbas. Lástima esa banderita argentina que traían en la tapa, pero me imagino que la revista se exporta a toda Latinoamérica, y no sé como la toma otro país con nuestra banderita "La cuestión es que se hace aca, asi que Vamos Argentina".-

¡¡¡Suerte Muchachos!!!

Gustavo Acuaro

Es muy importante para nosotros que noten lo que le dedicamos de nuestras vidas a la creación de la revista. Obvio que el episodio del papel del mes pasado fue una mala jugada de parte de la imprenta, pero bueno, nadie está exento de que lo pasen por arriba. Nos vendieron gato por liebre ¡y compramos! Esperamos que el papel en el que nos están leyendo en este mismo momento sea el de siempre, ya que nosotros al igual que ustedes, nos enteramos de estas cosas como la del papel cuando tenemos el producto terminado en nuestras manos, y no hay marcha atrás.

El error no lo cometio Fareh -de hecho jugamos Moto GP en multiplayer desde la época en que salió para Playstation 2- y lo primero que hicimos fue probarlo en la red interna de la editorial, pero se ve que el maldito bug de la incomunicación, hizo que al armador no le llegara bien la ficha técnica, desde aquí nuestras más sinceras disculpas.

El precio era algo imposible de sostener si queríamos seguir con vida, el precio del CD se triplicó y sigue en su estampida, el papel no se queda atrás, así que bueno, no tuvimos más que trasladar parte del aumento al precio de tapa. Por otra parte, recuerden que la mitad del aumento, se queda en los KIOSKEROS y DISTRIBUIDORAS. En realidad se quedan con el 50% del precio de tapa, con eso les decimos todo. Saludos a Don Corleone por allí...

Y como decís para terminar, si, se hace, hizo y se seguirá haciendo en Argentina. Si es para toda Latinoamerica, o solo para Argentina, se va a seguir haciendo siempre aca. Es un orgullo que todos los que manejan el mundo no van a poder sacarnos. Nunca jamás.

SOLO POR CURIOSIDAD

Antes de preguntar me atajo para que no crean que es un reproche ni nada parecido, sólo es curiosidad, o mejor dicho saber él por qué de algunas cosas. Voy al grano, sin anestesia, así no damos vueltas, ¿Qué paso con el precio y la calidad de la revista?, se preguntarán en que país vivo, ¿No? Pero déjenme decirles que estoy acá en la Argentina. Y como tantas cosas que no se entienden en este país, una de ellas es el exagerado aumento del 1/3% de la revista, y la disminución despampanante de la calidad física, y cuando hablo de calidad física me refiero al papel y a la copia casera del CD, ¡NO a las notas!, ni nada que se le parezcan, las notas siguen siendo un clásico como siempre. Sé y entiendo los momentos de crisis que vivimos, pero si aumentan el precio es para seguir manteniendo la calidad de siempre, no para disminuirla. Disculpen si soy mala onda, es que realmente me llamo la atención que en los números anteriores, (52 - 53) el señor Maximiliano Peñalver nos contaba la situación difícil del país, lo inexplicable de los aumentos y el esfuerzo de todo el equipo para poder sacar la revista. Y acá con mi revista en la mano, la ultima (54), leyendo la nota de Editorial lo único que hace mención es a los fantásticos juegos que salen en este mes, y me parece bien porque por los juegos compro la revista, pero como en otros números nos contaban las hazañas que pasaron para sacar a la venta y los esfuerzos para mantenerla al mismo precio, también quisiera que nos den una nota del por qué del

aumento y la reducción de la calidad. Se que soy pesado, de hecho tal vez la razón de todo me la imagino pero me gustaría que me lo digan ustedes. Yo los entiendo más que a nadie, soy su lector número 1, los sigo del primer número, y si les pregunto todo esto es porque ustedes son culpables, me acostumbraron a lo mejor y cuando digo lo mejor digo 100%, un clásico. De todas formas así como ustedes hacen esfuerzos, yo y muchos lectores hacemos él nuestro para poder tener el dinero para comprar la revista, solo que cuando hay cambios nos merecemos unas palabras como para dejarnos contentos. Me despido diciéndoles que más allá de todo esto siempre van a estar conmigo y pase lo que pase nada nos va a poder separar, son únicos y lo único que le exijo es que sigan siendo como son, 100%. Gracias.

Guillermo (21)
Berazategui

Guillermo y demás lectores. Bueno, el tema del papel ya está aclarado en la carta anterior, así como el hecho de que tienen que saber que si hay algo que no se enteran por nuestras propias palabras impresas en el numero de la revista, es porque sencillamente, en el momento en que entregamos todo para que se produzca - Imprenta y replicadora de CD's - no sabemos con las sorpresas que nos vamos a encontrar. Sobre todo en estos tiempos. A nosotros también nos gustan, como vos decís, los juegos y por eso tratamos de volcar lo menos posible de pálidas en la revista sobre la situación que se vive en la Argentina de 2002. Recibimos muchas cartas con quejas sobre "no nos interesan los problemas del país, por favor, hablen de juegos" y la verdad es que en parte tienen razón. En parte. Por que es indiscutible como vos decís que si estás acostumbrado a algo, no te lo pueden cambiar de la noche a la mañana. Pero pensá que el aumento era imposible de evitar, mantuvimos el mismo precio de tapa desde siempre pese a la devaluación y al terrible aumento que sufrió todo por aquí. Pensa también que como dije en la carta anterior, el 50% de todo se lo queda otra gente, ajena a la editorial. Este número, si todo salió bien, todo debe haber vuelto a la normalidad.

Sin embargo, no saben cómo nos halaga el hecho de notar que todos, pero todos ustedes se den cuenta de que el espiritu para intentar hacer la mejor revista de PC se mantiene a full entre los que estamos en la parte editorial, y que en el fondo, nosotros compramos revistas como La Cosa -que se imprime prácticamente en blanco y negro y en papel obra aún antes que haya devaluación- sólo por el hecho de que nos parece la mejor revista de cine. Qué nos importa pagar $6,50 por una revista que no tiene CD, o está impresa en un papel nacional, o para algunos de "baja calidad", lo que importa es que nos divertimos desde la tapa hasta la última página, y creemos firmemente que, en el fondo, eso es lo único que importa.

Mafio y sus pandilleros

He terminado de jugar el juego Mafia, y más allá de la excelente historia (jamás he jugado un juego con esa historia), la terrible ciudad virtual, los autos, la gente, los gráficos y los sonidos, tiene varios errores que no hacen al juego "clásico", como ustedes lo catalogaron.

Problemas de IA, y esto es un factor que Uds. saben muy bien influye en la puntuación del juego. Los enemigos tienen una muy buena IA, reaccionan muy bien a lo que haga uno contra ellos, a excepción de cuando les arrojamos una granada: no se mueven, se quedan ahí parados, me hizo recordar a Max Payne. Aunque la de nuestros acompañantes es bastante mediocre, por no decir pobre:

- Si los enemigos mafiosos arrojan una granada, uno sale corriendo, como es debido, pero tus "ayudantes" se quedan ahí parados como si nada hubiese pasado, y eso que te siguen a todos lados. Obviamente, cuando la granada estalla, pobres de ellos, y pobre de mí, que tengo que comenzar la misión de vuelta.
- En el medio de los tiroteos, se te cruzan, y no queda otra que dejar de disparar o volarles los sesos, con la consecuencia de perder la misión.
- Cuando se ponen enfrente del automóvil no se corren de lugar sí les tocás el claxon.

Mi opinión es que la mejor IA hasta ahora en juegos de acción la tiene Return to Castle Wolfenstein.

Bueno, por fin alguien que nos escribe pura y exclusivamente para comentarnos cosas de juegos. No lo podemos creer, y estamos tan contentos que no sólo te vamos a contestar lo que pensamos nosotros, y lo que "nos" pasó mientras jugábamos a este "CLASICO" indiscutible. Sino que encima te informamos que decidimos volver a implementar el premio a la carta del mes, y que vos, si vos, khyron, sos el ganador, y que como diria Gianola, no te tenemos miedo... Muahaha.

Ahora es vital que nos envíes tu nombre verdadero y tu DNI por el mismo e-mail que vino este, para que podamos dar la orden en CD Market de que te hagan entrega del premio que te acabas de ganar -ver cuadro-, como verás, los mafiosos de verdad también tenemos nuestro corazoncito.

Mafia es un juego sorprendente, de eso no tenemos dudas -para los que se lo perdieron, se llevó un más que merecido 98% en nuestro número anterior, un pocentaje que tan solo un par de juegos en la historia de la revista lograron alcanzar- como bien vos recalcás, la historia solamente es de antología, y pocas veces vista en un juego. El final es sin dudas sorprendente, y en general todo el juego estamos ansiosos de ir superando las misiones tan sólo para ver qué va a pasar después. Los gráficos, los modelos de los automóviles, la física, la recreación del Chicago de los '30, todo resplandece en lo que pensamos que es uno de los más firmes candidatos a juego del año.

Pero, contestando tus primeras cuestiones, no creemos que exista un juego con una inteligencia artificial perfecta. El tema de las granadas nos pasó - aunque no siempre - pero tampoco es un gran dilema ya que en sí, no hay muchas secuencias con estos volátiles objetos durante el transcurso del juego. Por una parte vimos reaccionar a los enemigos, como decís, muy bien, y a los nuestros unas veces no tan bien que digamos, pero en verdad para lo complejas que son algunas escenas, no nos podemos quejar más que de alguna que otra falla, es cuestión de estar atentos a lo que ellos hacen y cubrirles la retaguardia, casi siempre es lo que mejor funciona. Hubo un par de ocasiones en que nuestros aliados hicieron alguna que otra estupidez, pero tambien otras en que nos salvaron el pellejo ¡Y cómo!

La mejor inteligencia artificial de todos los tiempos puede ser un tema de debate ¿Los demás lectores que opinan? Nosotros todavia seguimos asombrados de la sagacidad con la que se desenvuelven los bots de Unreal Tournament, o mismo los del Unreal original. Es todo un tema este, pero enfocándonos en el Mafia, con el espectro y lo ambicioso del proyecto, nos parece que la inteligencia artificial en general cumple su cometido. Con creces...

La policía no actúa como debería, siempre es contra tuya. En las persecuciones, cuando no sólo vos corrés a más de 60 kmh, sino también aquel que te persigue o perseguís, la policía lo persigue a uno mismo y el otro auto sigue andando a toda velocidad y ningún policía lo persigue, ¿Por qué?

Si hay un tiroteo no se meten, hasta que uno saca el arma, y a quién se pone a dispararle: a ti, ¿Por qué?

Ante un atropello, o ir en contramano, la policía no actúa, y si uno viene a más de 60km/h y atropella a alguna persona, la "ley" sólo te detiene por ir a alta velocidad, cuando deberían apresarte por haber atropellado a un peatón.

Muchos problemas de clipping: gente que atraviesa paredes cuando te esquivan para que no los atropelles. Policías que pasan a través de los tranvías, y muchos otros. Y esto del clipping ustedes también suelen mencionarlo en los juegos como cosas negativas.

Este tema también es espinoso. Si querés conformarte podés pensar que la policía esta arreglada... y en el caso de que no "vean" que atropellas a un peatón, hagan la vista gorda para quedarse con tus billetes, y no tener que tomarse el trabajo de llevarte preso.

Pero viendo el lado positivo, en comparación con el GTA III que, obviamente es mucho más arcade que Mafia, que pretende ser una simulación, y por eso uno lo examina con un ojo mucho más clínico, en Mafia hay que respetar no sólo la velocidad máxima, sino a los semáforos y a la gente también (por lo menos cuando la ven). Una vez nos pararon por chocar contra un poste, y nos aclararon que nos multaban ¡Por destruir propiedad pública! Esos detalles también son dignos de mención.

Un detalle, que quizá a uds. no les pasó. En el nivel que hay que recuperar unos documentos de una mansión sin ser descubierto por la gente de seguridad, logré escapar a pesar que me vieron, pero cuando salí de la mansión, nadie salió a perseguirme. Y esto me sorprendió, pensé que iba a tener 2 o 3 autos atrás mío, pero no, me pude ir tranquilo.

En ese nivel en particular, entramos por adelante, matamos a todos los guardias de la parte delantera de la casa y cuando recogimos los documentos, que es cuando cae el propietario de la casa, salimos por donde entramos sin que nadie se nos cruce por el camino. Pero tambien comprobamos que muchas veces el juego varía la posición en la que se desplazan los enemigos, y no sale todo siempre de la misma manera. Lo de que te persigan o no, es pura y exclusivamente una decisión del diseño de la misión. Acordate que vos te vas por una puerta y los portones -por donde podrían salir los autos- están en los laterales, tranquilamente puede ser que no te hayan encontrado, nosotros, por las dudas no volvimos a ver si nos buscaban... 8)

Ahora dejo las malas, y paso a comentarles algo que me pasó jugando, ya la segunda vez, en la misión Crème de la Crème, la que hay que matar a Morello (no junior) a la salida del teatro. Tuve que seguir la limusina hasta el aeropuerto, pero hete aquí que esta vez no se metió en el aeropuerto, siguió, y la misión terminó de otra forma. ¿Les pasó eso a uds.?

No. Y nos dejás intrigados, porque si sigue de largo ¿Qué pasa con la mision que sigue? ¿Como se resuelve? Contanos o te sacamos el premio... Muahaha.

PD: No tiene nada que ver con las críticas de arriba ¿saben si Robotech: Battlecry será editado para PC?

Por el momento no está ni anunciado, por lo que te diríamos que es casi seguro que no.

BIN LADEN SIM

Hola, queridos editores de Xtreme PC, les escribo con el fin de felicitarlos por su aguante y todo lo que hicieron por seguir informádonos, pero para no gastar papel mejor vamos al grano.

Si, mejor, que está carísimo... 8)

1) ¿Que es el Open GL de la tarjeta 3D?

Es un soft que controla los aspectos del renderizado o dibujo en el caso de gráficas en 3D. Existen varias implementaciones de Open GL, entre las cuales está la de Win32 provista por Microsoft (MS). Open GL incluye rutinas para sombrear, implementar texturas, iluminar, filtrar texturas, transformaciones geométricas y otras cosas. En el mundo de los juegos, Open GL tomó fuerza gracias a los juegos de la serie Quake, y actualmente es soportado por la mayoría de las tarjetas aceleradoras de video.

2) ¿Me pueden dar los requerimientos recomendados para que los siguientes juegos funcionen decentemente? son: Neverwinter Nights, Mafia y Hidden & Dangerous Deluxe.

Varían, para el Mafia, sin dudas el juego más bravo de los que mencionás, no podés bajar de un Pentium III de 700MHz, y una GeForce 2 como placa de video y 128 MB de memoria, eso para que ande bien. Tampoco lo podés poner en 1024 x 768 ni nada por el estilo, para eso tenés que ir pensando en una GeForce 3 o 4, más memoria, más micro... uffff...

Neverwinter Nights es más accesible, y funciona perfectamente en una máquina como la que describimos para el Mafia, y en el caso del gran Hidden & Dangerous Deluxe, un Pentium II con una buena placa 3D hace que por lo menos se mueva "decentemente". Aunque el ideal es un Pentium III de 450MHz y una TNT 2.

3)¿Hay alguna empresa que tenga planes de hacer un juego en el que uno sea un terrorista y tenga que hacer misiones de poner bombas, capturar rehenes, luchar contra SWATS etc...?

No, que nosotros sepamos. No creemos que nadie quiera implementar esa idea en un juego, y quedar mal vista ante la sociedad. Más alla de que se trate solo de un juego, uno con una temática asi, en estos momentos, con lo que se esta viviendo a nivel mundial en cuanto a la violencia, seria un poco demasiado ¿No?

Desde ya muchas gracias, y les pido que por favor mantengan el precio actual, y no lo suban más, porque si no no se como voy a hacer para seguir adquiriéndola. Intenten seguir escribiendo tantas páginas como antes, que si no me lo devoro demasiado rápido.

Espero que me respondan.

Alex 14 años

alexylagloria@yahoo.com

SOLDIER OF ¿FORTUNE?

MIS QUERIDOS AMIGOS DE XTREME PC:

Me llamo Ricardo Lualdi, soy de Trelew-Chubut y tengo 15 años.

El motivo principal de este mail es comentarles a los lectores de su/nuestra excelente revista, la experiencia que tuve jugando a Soldier of Fortune 2.

¡El primer día que lo jugué, parecía que estaba en el cielo! ¡Texturas excelentes!, Inteligencia artificial no muy artificial (ya que me comía muchas granadas de sombrero...) voces, armas, etc.

Todo era perfecto, pero... despues de una semana, me empecé a dar cuenta de algunas cosas... ¡Me acribillaban a través de las

paredes de hierro! Cuando me acercaba a un enemigo muy, muy despacio y lo mataba con cualquier arma, todos los enemigos del nivel ya sabían cuando iba a aparecer ¡Y me volaban la cabeza!

¡Bueh! Para mí es algo que los muchachos de Raven deberán solucionar por medio de patches.

Asi que... quien se quiera comprar este juego, será mejor que este listo para resistir estos problemillas, o mejor se abstenga de comprarlo!

¡Sigan así y no se rindan!

¡Chau!

Sí. Si lees la review que Santiago Videla hizo de este título hace un par de números vas a ver exactamente eso. Que critica el bug clásico de "ellos te pueden disparar pero vos no" a través de ciertas superficies. Además de que obviamente la primera mitad del juego es brillante en comparación con la patética segunda mitad...

PD: Si pueden, publiquen este mail, y de paso me dicen donde encuentro patches para este juego!

Para bajarte las últimas versiones de los patches de este juego: http://www.activision.com/games/soldieroffortune/downloads.asp o como siempre en www.datafull.com en la sección juegos.

Hasta la vista, Soldier...

A POR LA EVOLUCION...

Amigos de Xtreme PC:

Recientemente, mientras apreciaba la última edición de su revista pude leer una de las cartas de los lectores titulada "El Increible Hernán" en donde ustedes expresaban: "algun día habrá crecimiento del soft nacional en materia de videojuegos!?"

Quisiera hablarles desde mi lugar que, justamente, pertenece a la incipiente industria nacional de Videojuegos en la que trabajo, tanto buscando fomentarla, como en mi propio emprendimiento. Mi nombre es Santiago Siri, y actualmente llevo adelante una joven compañia llamada Evoluxion (www.evoluxion.com) donde nos encontramos trabajando en un importante juego para PC de primera calidad y de exportación. El mismo se llama Futbol Deluxe (www.evoluxion.com/futbolddeluxe), y contamos con un talentoso equipo de animadores y programadores.

Pero esto es solo una parte de la movida del Game Development dentro del pais. Tengo el orgullo de decir que soy parte de ADVA, la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (www.adva.com.ar) donde actualmente contamos con más de 100 miembros en todo el pais, y entre los equipos miembros se encuentran (ademas de Evoluxion): Sabarasa Entertainment (quienes hicieron el famoso Malvinas 2032 en 1999), Noland Studios (Argentum), Blackway Software (actualmente desarrollando un importante juego de tanques en 3D), Caiman (quienes hicieron producciones como Yo Matias, Patoruzú).

Ahora mismo, se está dando el crecimiento del soft nacional en materia de videojuegos, y estoy seguro que estarían más que interesados en conocer y saber más sobre la próspera realidad de realizar videojuegos en el pais (si, leyeron bien: a pesar de la crisis, 2002 fue un gran año para nosotros, y 2003 va a ser aún mejor :)).

Lo que me gustaría proponerles es -si les parece conveniente- realizar una entrevista o una sencilla conversación entre ustedes y los principales responsables de crear juegos en el país. Estoy muy seguro que más de un adicto a los juegos de nuestro país se emocionaría mucho al ver que hay gente que se dedica a realizar juegos full-time, y que es probable tambien que a más de alguno le interese el tema del desarrollo de juegos. Quizás no se sepa de nuestra existencia, y leer sobre ADVA y los distintos grupos que existen, quizás les abra los ojos a varios para encontrar un camino para seguir dentro de nuestro país para hacer juegos, o ver que realmente hay proyectos muy serios e incluso financiados.

En mi opinion personal, creo que es muy importante que haya una buena relación, tanto entre los diseñadores de juegos y los periodistas y especialistas en la materia como ustedes. Quizás de esta entrevista y charla que podamos llegar a delinear nuevos horizontes para el futuro de los videjuegos nacionales.

Desde ya, muchas gracias por su atención, y mis más sinceras felicitaciones por la revista que sacan mes a mes. Espero ansioso su respuesta :)

Saludos,

Santiago Siri

CEO - Evoluxion

Te contestamos brevemente porque nos quedamos sin espacio. Nos parece bárbaro que de una vez se despegue en el mercado Argentino desarrollando juegos, estuvimos viendo unos proyectos que nos acercaron, y algunos son realmente muy interesantes, pero como en todos los mercados, siempre hay juegos que parecen hechos solo para sacar los $ de la gente. Como alguna vez dijo un amigo: No importa de que país sea, lo que importa es que sea bueno. Queda abierta la propuesta de entrevistar a programadores, ya lo hemos hecho con la gente de Argentum-Online, y hasta nuestro Santiago Videla fue el que hizo los gráficos de Dark Rage, un juego de naves que editara MP hace ya casi 5 años, y que ahora su programador lo está portando a Game Boy Advance en Inglaterra... Bueno, esto es todo desde aqui... sera una vez más... hasta la próxima...

LA CARTA DEL MES

Si. Como habran leido en la carta que corresponde, intitulada: Mafio y sus pandilleros, un tal "khyron" salió ganador de "la carta del mes". Lo que lo hace beneficiario de un hermoso pad de Saitek -el elegido en la redacción para matarnos con el FIFA 2003- y que puede retirar de CD Market. Pero antes, Khyron tiene que enviarnos al igual que todos los que quieran retirar su premio, si es que ganan, su nombre real, y su número de DNI, con el mismo e-mail que mandó el seleccionado. Otra aclaración válida es que no intenten imitar la carta ganadora, porque no es por nada en particular que premiamos una carta. O sea, si una vez gana una que nos critica, no significa que esas van a ganar siempre, ni una historia de esas que siempre nos mandan. O sea, la imitación es la mejor manera de NO ganar el premio. Por otro lado, queremos que sea una cuestion amena - no una competencia- y que nos escriban porque nos quieren, no por el premio... 8)

El premio de este mes un Saitek P150 USB Action Pad cedido gentilmente por la gente de CD Market, allí encontrarán todas las novedades para PC y Consolas, tanto en juegos como accesorios.

WWW.CDMARKETONLINE.COM.AR

PARA CARTEARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, la vieja y querida carta a nuestra redacción, y por el otro, via Internet por e-mail.

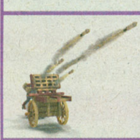
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Tucumán 2242, 9º "D" (1055) - Capital Federal / e-mail: xtreme@fibertel.com.ar

CIVILIZATION DEJO DE SER VIRTUAL









Eagle Games, una empresa que se dedica a realizar juegos de mesa tácticos, tuvo la excelente idea de transportar uno de los títulos más representativos del mundo de los estratégicos por turnos a la vida real, adaptándolo de tal manera que pueda ser jugado en cualquier lugar en el cual dispongamos de una mesa, y una persona contra quien batallar. Sid Meier´s Civilization: The Boardgame consta de ¡884 piezas! plásticas, las cuales se encuentran perfectamente detalladas, y representan cuatro edades diferentes. Tanto los modelos de las piezas plásticas, como las tarjetas y tablero del juego, fueron realizadas acorde al juego original de PC, por lo que todo lucirá tal cual estamos acostumbrados. De ahí en más, el juego se desarrolla como la versión de PC, teniendo diferentes formas de alzarnos con la victoria, dependiendo del nivel de dificultad que elijamos para las reglas del juego.

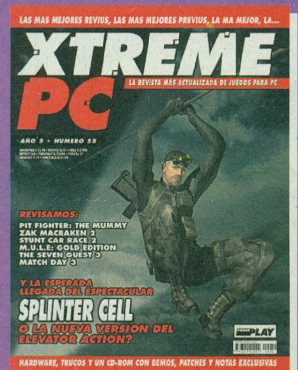
En cuanto al desarrollo, encontraremos los turnos de cada jugador divididos en cinco etapas: movimiento / combate, comercio, recursos críticos, felicidad, y producción / compras. De la misma manera, las acciones se realizarán mediante la tirada de dados de seis caras. Inclusive, la gente de Eagle Games ya se encuentra analizando la posibilidad de sacar una especie de "expansion pack", en que, se piensa, se pueden incluir nuevos tableros, modos de juego y civilizaciones.

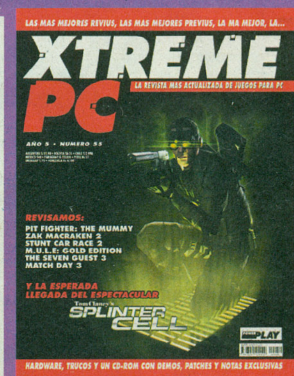
La salida de Civilization: The Boardgame, se encuentra acompañada por la reciente aparición de Civilization III: Play The World, la cual resulta una expansión del súper famoso Civilization III. Dicha expansión incluye muchas nuevas características, como la existencia de ocho civilizaciones totalmente nuevas, varios modos de juego nuevos en multiplayer, y un poderoso editor de escenarios, el cual nos permitirá realizar los propios, y jugar aquellos que otros usuarios han elaborado. X

LAS TAPAS QUE NO FUERON...

A nuestro Diseñador en Jefe, Daniel Herbón (de paso lo felicitamos desde aquí por el nuevo diseño, que esperamos que haya quedado bien, algo que ustedes estarán comprobando en este mismo momento junto a nosotros), le encanta preparar tapas en joda (ya van a ver algunas muy pronto)... pero también a veces se quiere matar cuando el arte que mandan las empresas para la nota de tapa, y por ende nuestra noble portada, es un desastre. En esos casos empieza a tirar ideas de posibles tapas. Se pasa horas trabajando, para que después de mirarla 5 segundos, le digamos: No. Y sigamos jugando FIFA 2003...

Estos son algunos de esos casos... X





XTREME RANKING NOVIEMBRE 2002

¡Sí, señores! El Ranking ha vuelto. Por demanda popular, ya que el pueblo quiere saber de qué se trata, o por lo menos a qué jugamos en la redacción mientras no estamos escribiendo pavadas como ésta. Ya lo saben, envíen en sus cartas en un apartado en el cual deben especificar cuál es el juego que más están jugando, y cuál es el que más esperan. No se olviden de incluir el número de documento junto con su nombre, o en caso de salir sorteados, el ganador será anulado. Todos los meses estaremos regalando un juego para que lleven a sus hogares, para que dejen de usar el Barbie Fashion Designer de sus hermanitas...

LOS MAS JUGADOS

Posición	Titulo / Publisher	Anterior	Tendencia
1	**No One Lives Forever 2** Monolith / Sierra	-	-
2	**Mafia** Illusion Softworks / Gathering of Developers	-	-
3	**FIFA 2003** EA Sports	-	-
4	**Age of Mythology** Microsoft	-	-
5	**Unreal Tournament 2003** Digital Extremes / Atari	-	-
6	**Battlefield 1942** Digital Illusions / Electronic Arts	-	-
7	**Hitman 2: Silent Assassin** IO Interactive / Eidos Interactive	-	-
8	**Neverwinter Nights** Bioware / Infogrames	-	-
9	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** EA Games / Electronic Arts	-	-
10	**James Bond: Nightfire (Beta)** Gearbox / Electronic Arts	-	-

LOS MÁS ESPERADOS

Posición	Titulo y Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Splinter Cell** Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	-	-
2	**Hidden & Dangerous II** Illusion Softworks / Gathering of Developers	-	-
3	**The Sims Online** Maxis / Electronic Arts	-	-
4	**Command & Conquer: Generals** Westwood Studios / Electronic Arts	-	-
5	**Doom III** id Software / Activision	-	-
6	**Counter-Strike: Condition Zero** Gearbox / Valve / Sierra	-	-
7	**Unreal 2: The Awakening** Legend Entertainment / Infogrames	-	-
8	**Post Mortem** Microids	-	-
9	**Tomb Raider: Angel of Darkness** Core Design / Eidos Interactive	-	-
10	**IGI 2: Cover Strike** Innerloop / Codemasters	-	-

No hace falta que les digamos lo buena que está Cate Archer.... eeehhh... digo, la nueva entrega de No One Lives Forever, uno de los mejores FPS a la fecha, y con una protagonista que ya se ganó un lugar al lado de Lara Croft como figura emblemática del mundo de los juegos para PC. Mafia sigue deparando sorpresas en su modo Free Ride Extreme, y en su campaña para los que todavía no habíamos tenido tiempo de jugarlo en su momento. FIFA 2003, aunque con sus errores (EA, a ver si nos escuchás de una vez, QUEREMOS LAS LIGAS DE ARGENTINA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!). Microsoft sorprende con uno de los mejores RTS en años: Age of Mythology, y en el apartado multiplayer, la editorial ardió en arduos combates de Unreal Tournament 2003 y el ya clásico Battlefield 1942, EL juego multiplayer del momento.

Diego y su apestosa música de los '80... encima con la Rocky-manía que tiene por el juego de Xbox, se la pasa escuchando ese tema pa-ra-paaaa- pa-ra-paaaaa, parara-parara... o el otro, CHAN... CHAN CHAN CHAN... nuestros oídos sangran sin parar... ¡Piedad!

Los requerimientos de los nuevos juegos son prácticamente astronómicos e inalcanzables para muchos, una lástima...

Que el nuevo Grand Theft Auto: Vice City sea solo para Playstation 2, debido a un contrato de exclusividad con Sony... ¡Malditos!

El juego de Lord of the Rings... calamitoso, una licencia así desperdiciada de esa manera... Sauron ¡A por ellos!

Se volvió a retrasar la salida de Counter-Strike: Condition Zero (¡Dejen de currar con el otro!) y también The Angel of Darkness, el nuevo título de Lara Croft, que realmente se ve muy bien, y que ahora se espera para principios (con suerte...) de 2003.

El Alpha de Doom III robada y esparcida por Internet que anda mal y es injugable... 8)





Los campeonatos de FIFA 2003 (por más ligas que le falten) y las batallas de Battlefield 1942 que se desarrollan a diario en la redacción, y sobre todo, el espectacular No One Lives Forever 2 (que además, de momento es exclusivo para los usuarios de PC).

Que Lucas Arts no solo está trabajando en la continuación de Full Throttle, sino que también se encuentra preparando lo que será la secuela de Sam & Max: Hit The Road, sin dudas una de las aventuras gráficas más divertidas de la historia.

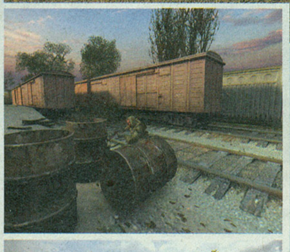
Más allá de los altos requerimientos, este año las compañías realmente se pusieron las pilas y sin dudas el 2002 es uno de los mejores en cuanto a lanzamientos navideños para PC. Sencillamente, no podemos contar los años de nuestras vidas que necesitaríamos tan sólo para jugar los títulos que salieron durante Octubre y lo que va de Noviembre... impresionante.

El recital de los Red Hot Chili Peppers (que algunos de nosotros no pudimos ver debido al bardo que se armó en la cola del campo), que estuvo sencillamente IMPRESIONANTE.

¡La nueva temporada de South Park!

S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST





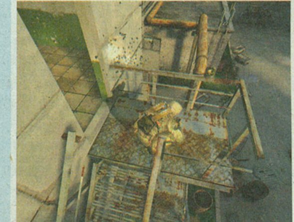




Este es el nombre que recibirá el FPS de GSC Game World. Este juego estará ambientado en el año 2026, 20 años después de una nueva catástrofe en Chernobyl (otra más, y van...) que sembró la muerte en un área de 20 kilómetros a la redonda, generando deformaciones genéticas, y fuerzas energéticas invisibles que se esconden en los bosques y ciudades devastadas. Cumpliremos el rol de un sobreviviente, que debe luchar por encontrar restos que lo ayuden a sobrevivir en "La Zona", como así también, materiales que pueda vender a los dealers. El juego contará con un solo escenario gigante, de 20 kilómetros de longitud, y será una fiel reproducción de la Chernobyl actual. Según los programadores, la IA será unos de los aspectos más importantes dentro del juego, con bots que vivirán de acuerdo a sus emociones, y se verán afectados por nuestro accionar, por lo que pueden desconfiar de nosotros, o incluso no responder a nuestros pedidos. Estos personajes diferirán entre científicos, exploradores, dealers, y militares, todos con sus propios objetivos. A esto le sumamos las múltiples amenazas que encontraremos, como ser mutaciones de ratas, perros, zombies, enanos, e incluso humanos con terribles experimentos. Por suerte contaremos con un arsenal compuesto por más de 30 armas para defendernos. Si lo dicho no logra convencerlos de que S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost será un gran juego, entonces de seguró las imágenes lo harán, porque son de lo más zarpado que se pudo ver en los últimos meses. El detalle hasta en las cosas más mínimas es increíble, o si no, nada más échenle un vistazo a las hojas y las flores, y se darán cuenta de lo que les digo. X







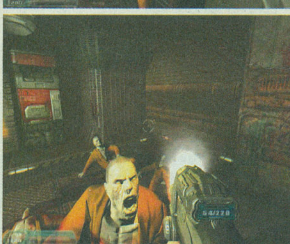
DOOM III

Dicen que una foto vale que mil palabras, en algunos casos no es cierto, pero en el caso de Doom 3, se podría decir que una foto no vale un soto al lado de verlo en acción. Ustedes no se imaginan lo que es ver este juego en movimiento. Olvídense de Doom II, o en realidad, de cualquier otro juego. Con un escenario totalmente devastador, personajes que parecen salidos de la peor de nuestras pesadillas, efectos lumínicos y sonoros pocas veces vistos, y unos gráficos que, como siempre que Carmack saca un nuevo engine a la luz, esta a años luz de su competidor más directo, en este caso el mismo con su hasta ahora insuperablemente versátil engine de Quake III, al que recién ahora empiezan a alcanzar engines como la nueva versión del Lithtech y unos pocos más. Doom III se perfila como un ganador indiscutido, y no vemos la hora de ponerle las manos encima.



Doom III se parece a un Resident Evil en 3D. Eso si, a un Resident Evil en 3D de la $%# de la %&$^.





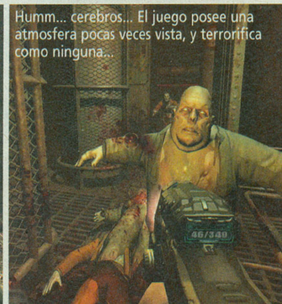


Dos palabras bastan para describir esta imagen... ¡¡¡QUE ASCO!!!

Aunque las primeras -y contadisimas imagenes de Doom III que habiamos visto hasta el momento eran impresionantes, nada se puede comparar con estas nuevas fotos. Decir que Doom III es gráficamente espectacular es quedarse corto, no existe palabra para describir lo que nuestros ojos no pueden en este momento, concebir como una realidad. Tecnicamente sorprendente y con un diseño macabramente exquisito, Doom III va a ser seguramente otro gran exito en la sensacional historia de id Software.



No se cambien los calzoncillos, cuando se dé vuelta los van a volver a ensuciar...



Humm... cerebros... El juego posee una atmosfera pocas veces vista, y terrorifica como ninguna...

LOS JUEGOS QUE NOS VAN A QUITAR HORAS Y HORAS DE SUEÑO EN UN FUTURO CERCANO

POR **SEBASTIÁN RIVEROS** CATEGORIA **ESTRATEGIA**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Relic Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.sierra.com
FECHA DE SALIDA: Buena pregunta. ¿Final del 2003?
DEMO: No disponible

HOMEWORLD 2

RELIC ENTERTAINMENT SE PREPARA PARA SORPRENDERNOS NUEVAMENTE

La historia siempre se repite. Un estudio se decide a correr riesgos y saca al mercado un producto original. Otras empresas buscan hacer su negocio y comienzan a sacar al mercado productos similares, para así quedarse con su parte de la torta. Pronto, el mercado se satura de productos mediocres, cada uno una simple copia del anterior. Hasta que un día, sale otro título a imitar, y el proceso comienza de nuevo.

Hace unos años, Homeworld sacudió el mundo de los RTS con su presentación gráfica y jugabilidad. Aunque en esencia se trataba de un RTS, el equipo de Relic Entertainment, hábilmente dirigido por el brillante Alex Garden, presentó varias innovaciones. Al fin veíamos un RTS espacial que nos daba control total. Podíamos apreciar la acción desde cualquier punto, incluso desde adentro de las naves. Cada una de las unidades era una pequeña obra de arte. Los cazas sobresalían por su diseño, y las naves más grandes tenían torretas que giraban de forma independiente, buscando objetivos para destruir. Un espectáculo imponente.

Ahora, después de años de espera, y de una expansión (Homeworld: Cataclysm, de moderado éxito), Relic está trabajando arduamente para terminar Homeworld 2. Ciertamente, la tarea de sacar adelante un juego de estas características, no es nada fácil. Homeworld ha sentado un precedente bastante difícil de superar. De hecho, no es mucho lo que se sabe del juego por el momento. Relic ha revelado muy poca información con respecto a este nuevo título, tal vez para trabajar con menos presiones. La falta de información y las altas expectativas, alcanzaron límites insospechados hace unos meses, cuando el prestigioso website Blue´s News anunció que el juego había sido cancelado, y que la reestructuración de Sierra, habría hecho que los directivos de la empresa dieran por terminado el contrato con Relic. Los representantes de Sierra salieron a desmentir el rumor, y anunciaron que el desarrollo del juego continúa como estaba previsto. El nivel de ansiedad creció aún más cuando se supo que Sierra había decidido no mostrar el juego en la última E3.

Durante la última ECTS (algo así como la versión europea de la E3), se repartieron folletos y un kit de prensa con algunas imágenes que compartimos con ustedes. La nave madre del juego original es claramente reconocible. Lo primero que salta a la vista es la mejora en lo referente a gráficos. El número de polígonos de cada nave parece haberse incrementado bastante, y las texturas son de una claridad impresionante.

La historia del juego tendrá por protagonistas a los Hiigaranos, es decir, los Descendientes de los Kushan, quienes finalmente consiguieron llegar a su planeta de origen después de su arduo peregrinaje a través del espacio. Aún no se sabe si sus mortales enemigos, los Taiidan, harán su aparición en la secuela, o si nos enfrentaremos a un nuevo adversario. Pero las fotos se ven prometedoras. Y si hay alguien que parece capaz de superarse constantemente es Alex Garden, quien al mando de Relic, apuesta a cambiar nuevamente el panorama de los RTS. Esperemos que tenga suerte.



Varias naves se preparan para la batalla. Y, no. Esto no es un dibujo.



¡¡Baberos, por favoooor!!

AQUANOX 2: REVELATION

EN EL MAR LA VIDA ES MÁS SABROSA...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Massive Development
DISTRIBUCIÓN: JoWood
INTERNET: www.massive.de - www.jowood.com
FECHA DE SALIDA: 15 de Noviembre del 2002
DEMO: No disponible

Aquanox 2 surge como secuela de un juego que el año pasado se destacó por su originalidad, y sobre todo por sus gráficos, aunque el juego en sí no era la gran cosa. Aquanox nos ponía en los pies, o mejor dicho, patas de rana, de un mercenario subacuático llamado Emerald "Deadeye" Flint, el cual debía combatir a una horda de enemigos usando su vasto arsenal. En definitiva, el juego no resultó más que una versión acuática de Quake, por lo que sus responsables, Massive Development, hicieron saber que ese sería el primer aspecto a mejorar en esta nueva versión.

El cambio más apreciable a primera vista, tiene que ver con el diseño del cockpit. Mientras que antes parecía que estábamos nadando, y no dentro de un móvil submarino (a no ser por un pequeño display de nuestro vehículo), en Aquanox 2: Revelation (A2R) será claramente visible el chasis del mismo, con sus cañones aflorando a ambos lados, lo que contribuye enormemente a crear la atmósfera que el juego necesitaba.

Los controles serán totalmente remapeables, una carencia gravisima del original, para asegurar un movimiento totalmente a gusto del submarino. En la primera versión, la movilidad era limitada al intentar moverse por el eje Y. En cambio, en A2R podremos rotar 360 grados en cualquiera de los tres ejes. Además, los controles serán totalmente ajustables, por lo que jugadores con menos experiencia podrán imponer limitaciones al movimiento del submarino, a fin de facilitar su manejo.

En A2R encarnaremos a un nuevo personaje, William Drake. El desarrollo de las misiones será semejante a lo visto en Aquanox, debiendo lidiar a través de los niveles con los múltiples enemigos que puedan ir apareciendo. Para ello, contaremos con la ayuda de Gatling Guns, Torpedos, y muchas otras armas que todavía no han sido develadas.


Las persecuciones serán frenéticas

Por si esto fuera poco, también podremos utilizar varias naves subacuáticas para movernos por el mundo de los peces. Cada una de ellas contará con diferentes características que las harán más o menos adecuadas en determinadas situaciones.

Pero aunque la modalidad de juego no se diferencia de su primera versión, A2R nos ofrecerá ahora una historia no lineal. Esto es, podremos elegir cuales misiones deseamos realizar y cuales no, con lo cual podremos dejar hasta tres misiones pendientes en forma simultánea.

El total de personajes del juego ha sido reducido, y de los 83 que podíamos encontrar en Aquanox, sólo 12 se encontrarán en A2R, aunque según los creadores, "esto contribuye a fomentar la interacción social y el diálogo entre los personajes del juego".

A2R nos regalará, luego de terminado cada nivel, una serie de ítems, como armas mejoradas, o incluso nuevas. Estos obsequios serán elegidos al azar, por lo que podemos volver a completar los niveles para recibir diferentes elementos. Y como es clásico en juegos de este tipo, muchos niveles contarán con áreas secretas, las cuales, de ser descubiertas, aumentarán el valor del objeto que obtendremos al finalizar el nivel.

En definitva, A2R contará con 30 misiones, sin contar las innumerables áreas secretas que harán que lo jueguen una y otra vez, con el objetivo de completar el juego al 100%. Aquanox 2: Revelation, luce hoy tan impresionante como lo hiciera su versión original hace un año. El apartado de los gráficos esta muy bien explotado, con efectos como reflejos, destellos de luces preciosas y sombras dinámicas, todo acompañado de un ambiente acuático perfectamente diseñado. Se espera que A2R esté listo para Noviembre de 2002. X


El detalle de los otros submarinos es excelente

Los efectos especiales son de lo mejor que se ha visto

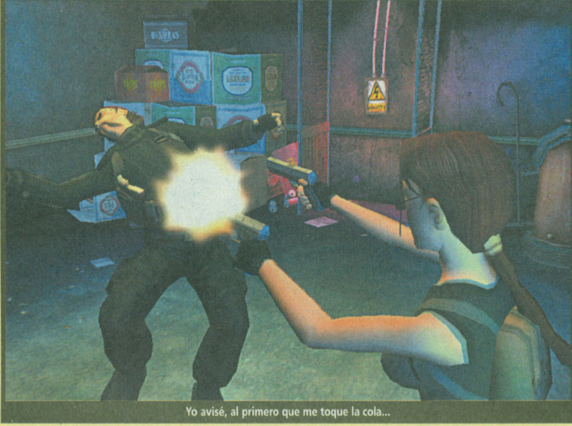
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Core Design
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.tombraider.com
FECHA DE SALIDA: Algún momento de 2003
DEMO: No disponible

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

EL REGRESO DE LARA, POR FIN, CON UN NUEVO ENGINE

Cómo? ¿No era que Lara Croft, nuestra curvilínea heroína, estaba muerta? Al parecer no. Después de enfrentarse a la muerte en Tomb Raider: The Last Revelation, y recordarnos que la licencia todavía estaba viva con Tomb Raider: Chronicles, Core decidió que ya era hora de mandar a Lara al cirujano, y no precisamente para agrandar sus ya de por sí voluminosos atributos femeninos. Además, con Lara muerta, también lo estaba la mejor licencia de Eidos Interactive y Core Design, sus creadores, saben que la saga tiene suficientes fanáticos como para seguir recaudando. Pero tampoco quiere dejar a nadie descontento, y para atraer a un público nuevo, ahora todo tiene un nuevo aspecto.



Yo avisé, al primero que me toque la cola...

¡Muerte a Lara!

Si jugaste a todos los Tomb Raider sabrás que en sí, son todos lo mismo con mínimos cambios en la jugabilidad e historia. En sí venimos jugando el mismo juego con pequeños updates desde 1996 (a mi en especial me recordaba al Prince of Persia original, pero en 3D). Y sin embargo, el público siempre respondió bien, hasta que Chronicles terminó con la paciencia de la mayoría. De todas maneras, la serie Tomb Raider vendió la impresionante suma de 30 millones de copias, por lo que no es raro que ahora una nueva secuela esté por ver la luz.

Los directivos de Core aseguran "hubiera sido muy fácil hacer un Tomb Raider clásico pero con mejores gráficos, pero los fanáticos nos hubieran matado". El resultado es un juego totalmente renovado, que nos introduce un nuevo personaje, incorpora elementos de RPG y aventura, y tiene una atmósfera mucho mas oscura que los TR anteriores.

¿Pero Lara no había muerto en The Last Revelation? Al parecer no, ya que Angel of Darkness ocurre un tiempo después de ese juego, pero no exactamente después, por lo que los detalles de cómo Lara se escapó del ataúd se irán revelando a medida que transcurra el juego. Aunque ese no será el argumento principal, por lo que quizás, según dejaron entrever, puede que al final de este Angel of Darkness (AOD) no quede del todo claro.

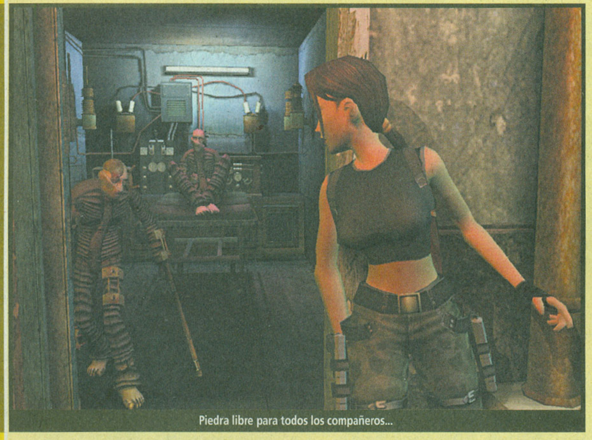
El juego será dividido en 3 partes, cada una con una jugabilidad diferente. La parte que mantendrá la jugabilidad clásica del juego será la segunda. En esta parte es donde Lara viajara y recorrerá el viejo mundo buscando tesoros. En esos viajes conocerá a Kurtis, el nuevo personaje del juego. El es como Lara, pero más orientado a la acción. Agregar un nuevo personaje es algo que le faltaba al juego hace rato, por lo que es una sabia decisión de parte de Core. A palabras de ellos, es "un tipo que dispara primero y pregunta después", por lo que seguro quedará como un bodoque al lado de Lara. A este singular personaje lo controlaremos en la tercera parte del juego, que supuestamente es la mas orientada a la acción. Kurtis cuenta con los mismos movimientos básicos, pero tiene sus propios atributos y carga diferentes armas.

De que viene...

La historia comienza con un llamado de un profesor amigo de Lara, que le pide ayuda, ya que un personaje siniestro lo ha visitado para pedirle que encuentre una pintura satánica que tiene poderes ocultos. Al llegar, Lara se encuentra conque su amigo ha

sido asesinado, y como se encuentra en la escena del crimen en circunstancias fortuitas, la culpa recae sobre ella. O sea, además de tener que investigar que ocurrió, deberá huir de la justicia para poder limpiar su nombre. Algo difícil, pero no imposible para nuestra amiga saltarina.
En la primera parte del juego Lara se la pasará huyendo -onda "El fugitivo"-, y sus movimientos nos harán recordar a Solid Snake en varios aspectos. Para escapar contaremos con nada menos que la friolera de

dizaron mucho acerca de la historia, pero aseguran que el juego estará orientado también al RPG. ¿Cómo funcionará esto? Lara podrá conversar con otros personajes en los diferentes niveles, y la forma en que respondamos o actuemos determinará el desarrollo del juego.
Investigando obtendremos upgrades para que la arqueóloga británica agregue a su inventario, como ser items para aumentar su velocidad, su fuerza u otras características. Esto nos dejará alcanzar secciones del


Piedra libre para todos los compañeros...

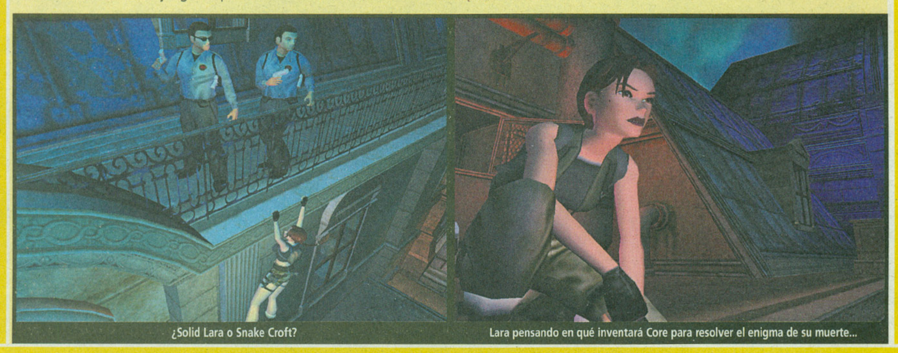
150 movimientos, todos realizados fluidamente, gracias al ponderado Motion Capture. Se dice que las animaciones serán más "agiles" y no nos tendremos que dormir un rato mientras Lara se trepa a una baldosa. Los desarrolladores del juego no profun-

escenario de otra manera inaccesibles. Sin estos upgrades podremos terminar los niveles, pero sólo veremos hasta un 60% de lo que Angel of Darkness tiene para ofrecernos. Esto asegura la rejugabilidad, algo que no existía en las ediciones anteriores.

Un nuevo Tomb Raider

Utilizando un nuevo engine exclusivo de este título, Core pretende relanzar la saga con unos gráficos soberbios. El nuevo diseño de la protagonista y los escenarios, le dan un look más oscuro. AOD también verá la luz para la consola Playstation 2, pero los gráficos de esa versión tendrán menos resolución que los de PC.
Después de acostumbrarnos a los modestos 500 polígonos que tenia Lara en los anteriores juegos, AOD eleva esa suma a 3500. Con este nivel de detalle, los fans podrán ver a su ídola aventurera como nunca.
Los escenarios están a la altura de clásicos de la época, y por lo que se puede ver tendrán recovecos y secretos por todos lados, bien como nos gusta a los Tombraidermaníacos.

Al parecer, Core no se anda con chiquitas y pretende llevar este proyecto bien lejos, ya que aseguran que este es el primer capítulo de una saga de diez libros que será cubierta en los próximos tres o cuatro juegos de la serie. Quizás sea decir demasiado, pero los números le juegan a favor, y AOD se encuentra entre los títulos mas esperados para principios del proximo año. Si no te gustó Tomb Raider en sus anteriores versiones, tendrás la oportunidad de probar esta nueva entrega muy pronto.
Y si sos fanático, podras revivir las horas y horas de entretenimiento que esta saga nos brindó, sobre todo, en su brillante primer entrega. X


¿Solid Lara o Snake Croft?

Lara pensando en qué inventará Core para resolver el enigma de su muerte...

 POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: EA Games
DISTRIBUCIÓN: Electronics Arts
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: 22 de Noviembre del 2002
DEMO: www.datafull.com

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

APRENDER A COMBATIR EN EQUIPO

En estos días, podremos instalar en nuestras PC's el pack de expansión de Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA). Tras muchas idas y venidas, y diferentes denominaciones, entre las cuales estaban "Team Assault" y "Reload", la gente de EA finalmente se decidió por el de Spearhead.

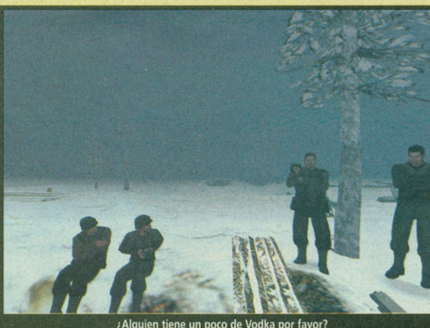
Y como toda expansión, ésta incluye adiciones al juego original, entre las cuales figuran varios mapas para el modo multiplayer, un nuevo modo para destrozarnos en red, muchas armas nuevas, y una mini campaña para el modo single-player en la que deberemos enfrentarnos de nuevo contra los malditos nazis.
MOHAA: Spearhead seguirá en la misma línea de su predecesor, en el que encarnábamos al teniente Mike Powell, un soldado que debía infiltrarse en varias posiciones en el Norte de Africa y Europa, y así obtener información militar de carácter altamente clasificado, así como destruir instalaciones del Tercer Reich. En esta expansión cargada con grandes dosis de acción en cada uno de sus escenarios, ya no estaremos en la piel de Mike Powell, sino del sargento Jack Barnes, el cual ha sido lanzado sobre Normandía la noche anterior al famoso Día D. El tema es que para llegar a tierra firme, primero deberemos quedar a merced de los vientos. Cuando la luz roja del C-47 se encienda, deberemos prepararnos para lanzarnos en paracaídas desde los 3000 pies de altura a los que nos encontramos. Cuando la luz verde finalmente se encienda, el salto será inminente, y en unos segundos más habremos llegado a suelo francés.
Mientras la versión original de Medal of Honor se encontraba ambientada en base a la película Rescatando al Soldado Ryan, protagonizada por Tom Hanks y dirigida por Steven Spielberg, MOHAA: Spearhead se nutrirá de la miniserie de HBO Band of Brothers, producida por la dupla.

Todos para uno...

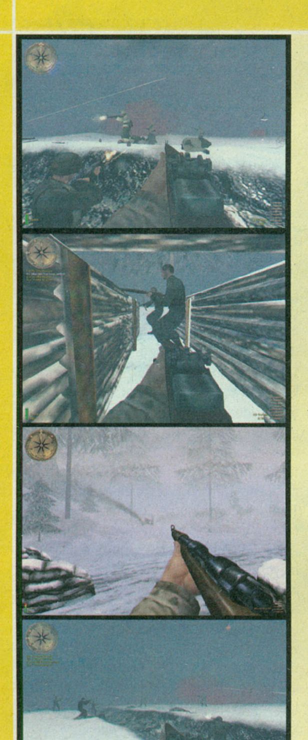
Mientras caemos, veremos como miles de otros paracaidistas caen alrededor nuestro, otros tantos C-47 traen más refuerzos, y una lluvia de fuego cae sobre la incipiente noche. Sin lugar a dudas, un inicio que sabe crear grandes espectativas para lo que promete ser una gran expansión.
Pero lo que debería ser un aterrizaje más o menos tranquilo, se complica bastante. En vez de caer con nuestro pelotón en el lugar indicado, lo haremos solos en un establo, donde deberemos deshacernos del paracaídas y reencontrarnos con nuestro equipo. Aunque como no podía ser de otra manera, esto no será tan sencillo, puesto que las tropas alemanas han sitiado el lugar. A partir de ahí, deberemos abrirnos camino entre las líneas enemigas, durante los diferentes niveles de MOHAA: Spearhead, sabiendo utilizar con sabiduría las armas y municiones que el juego nos irá proveyendo.
Como es de suponerse, nunca podremos reencontrarnos con nuestro pelotón, aunque sí encontraremos ayuda en escuadrones Británicos.
El combate estratégico por equipo cumple un importante rol en MOHAA: Spearhead.



Cuidado con ese Tiger I... ese cañón de 88 mm puede hacer estragos



¿Alguien tiene un poco de Vodka por favor?



Aunque con una interesante nueva campaña en single player, Spearhead pondrá énfasis en mejorar aún más el modo más popular de Medal of Honor: El multiplayer. Con el demo recién editado, que justamente nos deja jugar únicamente en esa modalidad, podemos comprobar lo destacado de este juego en el apartado gráfico, especialmente en la ambientación y los climas que logra crear.
Si poseés una conexión de banda ancha, y la versión anterior de Medal of Honor, no lo dudes, para cuando estés leyendo estas líneas, Spearhead ya estará a la venta, y lo más probable es que si lo compran y se cuelgan a jugarlo en Internet, se encuentren con nosotros...

Se nos hará realmente difícil ganar una batalla por nuestros propios medios, cosa más fácil de realizar en su versión original, pero la gente de EA decidió añadir más realismo y tensión a la expansión.



Parece que estamos rodeados...

La mini campaña incluida en MOHAA: Spearhead consta de nueve misiones individuales, divididas en tres sets de tres misiones cada uno, ambientadas en Normandía, Arnhem y Berlín. En cada área dispondremos de la ayuda aliada: en Normandía, serán los Ingleses quien nos ayudarán con sus Paratroopers, en Arnhem, contaremos con la artillería pesada de nuestros hermanos Norteamericanos, y por último, en Berlín, serán los camaradas Rusos quienes colaborarán en la eliminación de la amenaza nazi.
La IA en MOHAA: Spearhead será tan buena como en su versión original, pero subsanando la puntería sobrehumana que tenían algunas unidades alemanas en la primera versión, como por ejemplo en el nivel de la ciudad en ruinas, en el que los snipers alemanes podían darle a una mosca en pleno vuelo si lo deseaban. Para ello, la IA contará con un rango de visión más recortado y una reacción más lenta en sus acciones. Por otro lado, tampoco deberemos tomar acciones "a lo Rambo", luchando solos contra grandes cantidades de enemigos. En MOHAA: Spearhead, tendremos que acostumbrarnos a trabajar conjuntamente con los bots.
En cuanto al elemento fundamental para el éxito en un campo de batalla, el armamento, MOHAA: Spearhead nos brindará todo el hardware original de la primera versión, más la inclusión de arsenal propio de las fuerzas Británicas, como por ejemplo el rifle Enfield Mark 1 y el subfusil Sten. De la misma manera, los Soviéticos colaborarán con cosas como el subfusil PPSh-41.
MOHAA: Spearhead también incluirá granadas de humo M-18, que podrán ser usadas para generar cortinas, y así ofrecer cobertura mientras nos movemos por el campo de batalla. Durante el juego, encontraremos diferentes posiciones enemigas dotadas con ametralladoras MG-42, e incluso deberemos montarnos en tanques, como ya lo habíamos hecho en la primera parte, aunque ahora podremos alternar entre el cañón principal y la ametralladora del casco.
En cuanto al modo Multiplayer, MOHAA: Spearhead incluirá numerosas opciones, como los ya comentados diez nuevos mapas para jugar en el clásico Deathmatch, Team Deathmatch y diferentes juegos con objetivos. Pero para los que siempre piden más, la expansión nos entregará un nuevo modo Multiplayer, llamado Tug of War, en el cual tendremos una serie de objetivos a cumplir: concretamente, cada Team deberá capturar y proteger cinco áreas específicas del mapa para ganar la partida, algo similar a lo que nos ofrece Battlefield 1942. El modo Tug of War se centra principalmente en la importancia del trabajo en equipo. Según los programadores, puede resultar sencillo arrollar a la infantería enemiga, pero si deseamos hacernos con la victoria, deberemos conquistar los cinco objetivos especificados, para lo cual deberemos coordinar series de ataques simultáneos, mientras controlamos que los enemigos no consigan cumplir con los suyos.
Todos los fans de Allied Assault de seguro recibirán con los brazos abiertos esta nueva entrega orientada al combate en equipos, lo cual es un buen aditivo para aquellos que no tuvieron la oportunidad de jugar la primera versión, aunque, eso sí, necesitarán tenerla para poder instalar Spearhead. Si lo que promete la gente de EA se cumple, de seguro MOHAA: Spearhead será una expansión que no dejará insatisfecho a nadie, e incluirá nuevas opciones que, al parecer, parecen hechas para competir directamente con la nueva amenaza multiplayer: Battlefield 1942, que, oh ironía, también es publicado por Electronic Arts.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Ion Storm
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.ionstorm.com
FECHA DE SALIDA: Q2 2003
DEMO: No disponible

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

WARREN SPECTOR EN SU INTENTO POR SUPERARSE A SI MISMO

El tiempo pasa, la tecnología cambia, y avanza en forma permanente. Cada seis meses, se anuncia un nuevo desarrollo tecnológico que va a cambiar para siempre la forma en que jugamos videojuegos. O al menos, eso es lo que nos dicen. Pero la verdad es que, sin las mentes brillantes de los diseñadores, toda la parafernalia tecnológica del mundo no sirve para nada. Warren Spector es uno de los visionarios que han sabido aprovechar los juegos como una forma de arte. Sus diseños siempre llevan su marca. Deus Ex fue el mayor logro de Spector hasta el momento. Una aventura que combinaba lo mejor de los FPS con varios detalles típicos de los juegos de rol, y con una historia realmente atrapante. Mientras la mayoría de sus contemporáneos se devanaban los sesos tratando de crear un mejor engine 3D, Spector y su grupo de colaboradores de Ion Storm ponían énfasis en la creación de personajes memorables y de un futuro aterrador, oscuro, (¿posible?) donde nada es lo que parece. Deus Ex se mete con todo. Manipulación genética, OVNIs, sociedades secretas, terrorismo, el rol de las Naciones Unidas. Virtualmente, todas las grandes teorías de conspiraciones forman parte de la trama del juego. Y lo mejor de todo es que podíamos elegir cómo enfrentar cada situación. Deus Ex podía ser un juego lleno de acción como Half-Life, o un juego de infiltración como Metal Gear Solid.

20 años son muchos

Hasta el momento, no es mucho lo que se sabe acerca del argumento de esta nueva entrega de Deus Ex. Ion Storm se niega a comentar detalles acerca de la nueva aventura. Lo que sí sabemos es que esta vez, encarnaremos a Alex, un nuevo agente nano-aumentado. Alex puede ser tanto hombre como mujer, y cada una de estas decisiones tendrá un impacto en nuestra forma de jugar. La historia transcurre unos 20 años después de los sucesos de Deus Ex. Alex es un agente creado para ser el próximo paso en lo referente a modificaciones biológicas. Sus mentores serán ni más ni menos que Paul y J.C. Denton. Es probable que muchos se sientan decepcionados por no poder volver a calzarse los zapatos de J.C. Denton, pero es una decisión lógica. Encarnar a Denton en la secuela implicaría tener todas sus habilidades e implantes, y perderíamos la oportunidad de ir construyendo nuestro personaje.

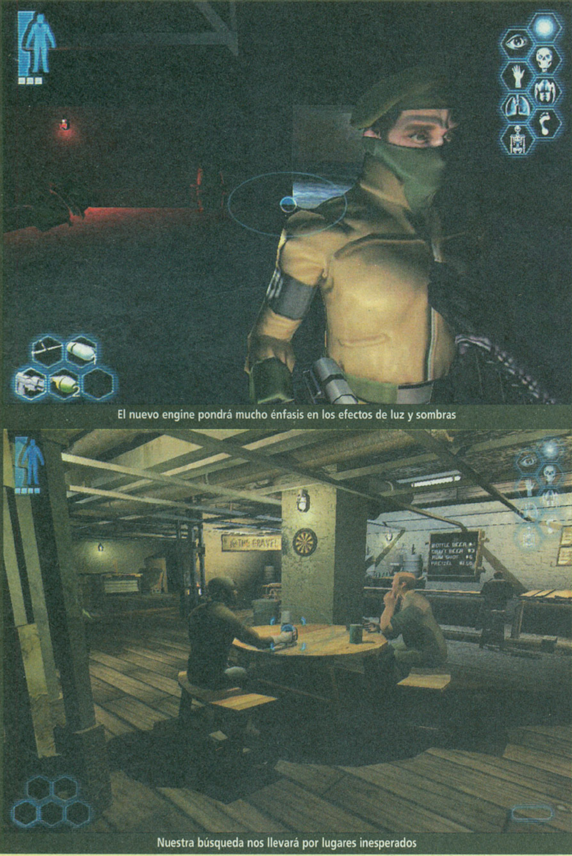
En un principio, ION Storm había elegido el Unreal Warfare como el engine que utilizarían para esta nueva versión. Pero después de trabajar durante varios meses, Spector se dio cuenta que el engine no era lo suficientemente flexible para implementar sus ideas. Es por eso que se decidió mejorarlo y agregarle varias características nuevas para el juego. ION Storm está apostando fuerte, ya que la tecnología desarrollada para Deus Ex 2 también aparecerá en Thief III, otro título de similares características. Los creadores de este nuevo engine han prometido que el mismo soportará una mayor cantidad de polígonos para crear personajes más detallados. Las texturas tendrán calidad foto realista que, combinada con una nueva tecnología de iluminación volumétrica, logrará efectos espectaculares, similares a los del nuevo engine que Carmack está desarrollando para Doom III. Este último detalle es crucial, ya que la sombra es ideal para cubrirse de los enemigos cuando no queremos ser vistos.

Una cosa que sin duda no va a cambiar es la jugabilidad. Nuestro héroe explorará el sombrío mundo futuro de Deus Ex y descubrirá que las cosas no son lo que parecen. Su búsqueda de la verdad lo llevará por



Los diseños en general siguen siendo de lo mejor

La interface ha mejorado mucho, producto de la reciente edición de Deus Ex en PS2



El nuevo engine pondrá mucho énfasis en los efectos de luz y sombras

Nuestra búsqueda nos llevará por lugares inesperados

Seattle, El Cairo, Alemania y varios lugares que por el momento permanecen en secreto. Los niveles evidencian la misma atención al detalle que fue una de las principales características del juego original. Spector espera mejorar el diseño general del juego, y evitar volver a cometer los errores de Deus Ex. Sinceramente, no creemos que esos errores hayan sido tan importantes, pero parece ser que Warren se está tomando las cosas muy á pecho. Por ejemplo, en el primer Deus Ex, existen tres personajes a quienes indefectiblemente tendremos que matar para terminar el juego. Esto puede no parecer un problema, pero puede serlo en caso de que hayamos elegido entrenarnos en ataques no letales. Spector quiere corregir estos detalles para que aquellos que quieran terminar el juego sin matar a nadie lo puedan hacer. En realidad, podemos tomar tantas decisiones diferentes, que podemos trabajar con J.C. Denton o incluso quedar enfrentados con él, dependiendo de las decisiones que tomemos. Por supuesto, que, con la información de la cual disponemos en este momento, nosotros pensamos que J.C. Denton sigue siendo "uno de los buenos", aunque la verdad es que en el mundo de Deus Ex, nunca se sabe. Nuestros implantes especiales también serán de gran importancia. A lo largo del juego original podíamos elegir instalar varios implantes en nuestro cuerpo, los cuales nos daban varias ventajas en el combate. Lo bueno es que en esta versión no solo podremos instalar versiones autorizadas de estos implantes, sino también varias versiones ilegales, disponibles únicamente en el mercado negro y que nos darán más ventajas, aunque probablemente corramos un riesgo potencial si decidimos usarlos. Uno de estos implantes nos permite tomar el control de los robots enemigos para que nos sirvan, pero nuestro cuerpo quedará inmóvil mientras controlemos al bruto mecánico. Otro implante nos permite recuperar vida. El problema es que el implante usa cadáveres como materia prima, un verdadero problema si decidimos usar técnicas silenciosas de infiltración. Otro detalle importante es el tema de la inteligencia artificial. ION Storm promete que la IA de Deus Ex 2 barrerá con todo lo conocido. Nuestros enemigos serán mucho más conscientes del ambiente que los rodea. Cualquier cambio en el mismo, como ruidos, gritos o la aparición de un cadáver pondrán a nuestros adversarios en uno de sus varios niveles de alerta. En el caso de un ruido, un soldado enemigo entraría en un nivel de alerta bajo. Comenzará a investigar y si su búsqueda no arroja resultados, se olvidará de lo ocurrido. Si acaso nos ve o si lo agredimos, el nivel de alerta será mayor y nos será más difícil deshacernos de él y de sus amigos, a quienes seguramente llamará para que lo asistan. Los programadores están haciendo lo posible para que nuestros enemigos reaccionen incluso ante nuestra sombra. Realmente, muy prometedor.

¿Qué más se puede decir? La verdad es que estamos ansiosos. Lamentablemente, Spector admitió que algunos detalles tecnológicos están aún en fase de prueba. Los más optimistas aseguran que Deus Ex 2 puede estar disponible en marzo del año que viene, aunque conociendo un poco a Warren, quien dice marzo puede decir julio. Pero no importa. Sabemos que una espera más larga solo puede resultar en un mejor juego. Hasta ahora, Warren Spector no nos ha decepcionado, y sus esfuerzos han mantenido en alto el nombre de Ion Storm (tarea difícil, si las hay, sobre todo después del escandalete y las fantochadas de John Romero). De lo que sí estamos seguros es de que la espera va a valer la pena.

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Hay juegos que hacen época. Ese es el caso de la serie de Rainbow Six: un FPS de combate táctico que sirvió de modelo a todos aquellos que vemos hoy en el mercado, aunque bien es cierto que la gente de Ubi Soft abusó de la licencia, alternando productos maravillosos con otros mediocres.

Sin embargo, este no es el caso del juego que nos ocupa. Este nuevo juego de Tom Clancy promete convertirse en una maravilla perteneciente a la nueva generación de fichines, y salir al ruedo trayendo sobre sus espaldas la promesa de ser el juego de combate stealth definitivo: el que marque un antes y un después, en el género, y nos haga dejar de envidiar a los usuarios de consolas por poseer maravillas como Metal Gear Solid. Señoras y señores, con ustedes...

Tom Clancy's
SPLINTER CELL

EL CLAN CLANCY'S

¿QUÉ HUBIERA SIDO DE MUCHOS SIN TOM?

El nombre del señor Tom Clancy ha dado origen a toda una serie de productos dentro del mundo de los fichines. Sin ir más lejos, desde que fundó Red Storm Entertainment, prácticamente le debe el éxito de su compañia a la serie Rainbow Six. Como muestra de ello, aquí va un pequeño recuento en orden cronológico de todos los juegos a los que dio origen este experto escritor de tecnothrillers.

Rainbow Six (1998):

El juego que lo inició todo. En él, así como en los títulos a los que dio origen, comandamos equipos de fuerzas especiales antiterroristas, bajo el nombre clave de Rainbow Six. A través de misiones en espacios cerrados alrededor del globo, nos dedicamos a eliminar amenazas terroristas, rescatando rehenes, desactivando bombas, etc. Al contrario de la mayoría de los FPS, aquí el daño de combate es mucho más realista. Si recibimos un tiro en una pierna, avanzamos arrastrándonos. Si por el contrario, el disparo impacta en nuestra cabeza, nos dará muerte instantáneamente.

Rainbow Six: Eagle Watch (1999):

Surge como prolongación de la vida útil de Rainbow Six, aportando pocas cosas: tan sólo cinco nuevas misiones para el modo single player, las cuales transcurren en lugares famosos como el Big Ben y el Taj Mahal, y tres nuevas armas. La principal mejora reside en el modo multiplayer, al que se le añadieron seis modalidades nuevas.

Rainbow Six: Rogue Spear (1999):

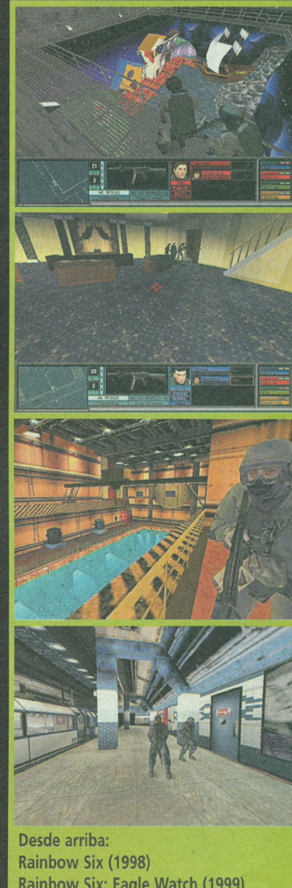
La continuación del exitosísimo Rainbow Six no defraudó, sino que continuó con el mismo modelo de juego de su predecesor, ya que sacarlo de esa línea hubiera sido un despropósito. El juego incorporó un nuevo motor gráfico, el cual ya era avanzado para esa época. Todos los interiores son sumamente detallados, y los personajes cuentan con una animación única, así como una IA privilegiada. En cuanto a los movimientos, en Rogue Spear podemos agacharnos y asomarnos, y ubicar francotiradores estratégicamente, así como ordenar acciones a los miembros del equipo. En cuanto a las armas, Rogue Spear incluye varias nuevas respecto a la primera parte.

Rogue Spear: Urban Operations (2000):

Una expansión decente, aunque no incluye muchos mapas nuevos, y la cantidad de misiones que agrega es limitada (sólo dos mini campañas de cinco misiones cada una). Presenta la posibilidad de completar cada escenario de diferentes maneras. Además, incluye cuatro armas nuevas, y ocho mapas para el modo multiplayer. Finalmente, incluye un nuevo modo de juego, llamado Defend, en el que debemos resistir en una determinada posición el ataque de hordas de terroristas.

Rogue Spear: Black Thorn (2001):

Esta expansión resultó un tanto decepcionante, no alcanzando el nivel de Urban Operations. Sin incluir nuevas opciones o mapas, Black Thorn constituye un producto por separado, con nueve misiones que

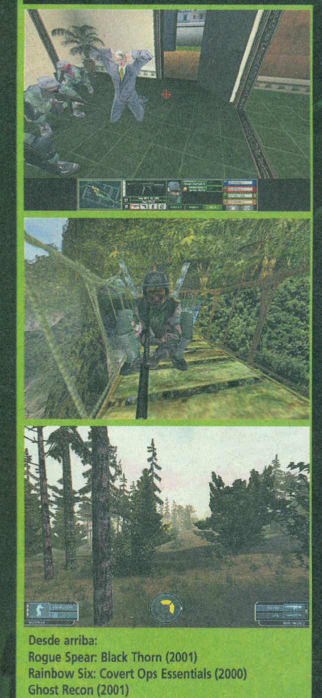


Desde arriba:
Rainbow Six (1998)
Rainbow Six: Eagle Watch (1999)
Rainbow Six: Rogue Spear (1999)
Rogue Spear: Urban Operations (2000)

no guardan relación alguna entre sí. Un dato interesante consiste en que el juego originalmente tendría diez misiones, pero una misión, en la que tendríamos que actuar en un avión secuestrado por terroristas en pleno vuelo, fue quitada del producto final a razón de los hechos acontecidos el 11 de septiembre de ese año. Además, se incorporan diez nuevas armas, así como seis escenarios para multiplayer.

Rainbow Six: Covert Ops Essentials (2000):

Lejos, el peor producto de la franquicia. Covert Ops Essentials intentó ser un producto que oscile entre lo que sería un pack de misiones, y un simulador de test orientados a nuestro trabajo, es decir, una serie de test que nos permitan saber si estamos calificados para servir a la comunidad, cualquier cosa, bah. En cuanto a la acción, únicamente nos ofrecía tres nuevas misiones, de las cuales la primera era muy buena, con una ambientación selvática muy bien lograda, y las otras dos dejaban mucho que desear. Además, contábamos con seis mini misiones de entrenamiento.



Desde arriba:
Rogue Spear: Black Thorn (2001)
Rainbow Six: Covert Ops Essentials (2000)
Ghost Recon (2001)

Ghost Recon (2001):

La bocanada de aire fresco que necesitaba el nombre de Tom Clancy. Ghost Recon supo impactar como en su momento lo hizo el primer Rainbow Six. En las 15 misiones de las que consta, tendremos que combatir en espacios abiertos, y la atmósfera que provee el juego, le añade una tensión muy particular. La IA avanzó a un nuevo nivel, generando enemigos realmente duros de matar.

Ghost Recon: Desert Siege (2002):

La expansión incorpora ocho nuevas misiones para seguir disfrutando de la calidad única de Ghost Recon. En ellas, viajamos a Africa, cumpliendo diferentes objetivos, aunque siempre tendremos uno en mente: eliminar a todos los enemigos. En esta expansión nos encontraremos con cinco especialistas nuevos, con sus correspondientes armas, los cuales activamos a medida que vamos completando las misiones del juego.

Ghost Recon: Island Thunder (2002):

La segunda expansión en el mismo año, lanzada hace poco (y analizada en este número), antes de la salida de Rainbow Six: Raven Shield (ver preview en esta misma nota). Su nombre deriva de diversas misiones que deberemos realizar en la isla de Cuba. Esta vez, el juego está centrado en el desarrollo de conflictos masivos, y encontraremos más grupos de enemigos, a diferencia de las otras entregas. Island Thunder nos proporciona ocho nuevas misiones, en ocho nuevos mapas. Además, cada misión es de tamaño considerable, lo que asegura varias horas de diversión. En cuanto al modo multiplayer, Island Thunder nos ofrece cinco nuevos mapas, otras tantas nuevas armas, y una nueva modalidad de juego.







Desde arriba:
Ghost Recon: Desert Siege (2002)
Ghost Recon: Island Thunder (2002)
The Sum of All Fears (2002)

The Sum of all Fears (2002):

Fue lanzado en combo, junto con la película del mismo nombre. Utiliza el mismo engine de Ghost Recon, aunque no fue explotado de la misma manera que su hermano mayor. La campaña consta de 11 misiones (más siete mapas para modo multiplayer), y se centra en la eliminación de la amenaza de guerra nuclear que se cierne sobre el mundo, aunque como ya se ha dicho, simplemente resultó en una versión "light" de Ghost Recon. Un típico juego adaptado de una película. X

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Red Storm Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.redstorm.com - www.ubisoft.com
FECHA DE SALIDA: Marzo de 2003
DEMO: En el Xtreme CD!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

LA CONTINUACIÓN DE ROGUE SPEAR AÚN SE HACE DESEAR

Después del tremendo éxito conseguido con la primera parte de Rainbow Six, y su continuación, Rogue Spear, la gente de Red Storm Entertainment, esta vez con la ayuda de Ubi Soft, se dispone a lanzar la tercera parte de la saga. Denominada Raven Shield, esta entrega promete una serie de innovaciones muy interesantes, empezando por la flamante incorporación del nuevo engine de Unreal 2.

¡Materia gris gratis para todos!

El primer aspecto que resalta cuando uno ve Raven Shield, es el completo lavado de cara que le han hecho al juego, que por cierto, lo necesitaba.

Obviamente, Raven Shield continuará con la misma idea que tanto gusto ha sabido dar a los amantes de los FPS tácticos. Tendremos que comandar a nuestros grupos SWAT, en misiones alrededor del mundo contra grupos terroristas, donde deberemos rescatar rehenes que puedan tener secuestrados, así como eliminar cualquier amenaza que se pueda presentar. Es decir, nada que no hayamos visto en las anteriores entregas.

Al igual que en los juegos anteriores de la saga, contaremos con hombres hiperentrenados, altamente especializados en diferentes áreas, y con todo el armamento del que supimos disponer con anterioridad, más la adición de otro tanto completamente nuevo. Sin embargo, hablamos de una lavada de cara, y eso involucra a la interface, la cual ha sido completamente renovada. El planeamiento previo a cada misión será presentado de una manera distinta y mucho más amigable.

Una vez dentro de las misiones, también se notarán otros cambios, como ser la IA totalmente rediseñada, con personajes que son autosuficientes, compañeros de equipo que en oportunidades actúan por su propia cuenta, y cuyos movimientos serán más precisos. Por ejemplo, nunca correrán en línea recta, y cuando se detengan, intentarán arrodillarse y esconderse para nunca ser un blanco fácil.

Ahora podremos controlar qué tanto nos asomamos en las esquinas, y, por primera vez podremos disparar cuando nos asomemos.

También es importante el hecho que podremos abrir las puertas parcialmente, y así observar qué sucede dentro de una habitación sin tener que exponernos.

Podremos descender por las escaleras deslizándonos, y así ahorrar tiempo de exposición.

Ante la inminente salida de Splinter Cell, que constituirá una canibalización por parte de Ubi Soft, visto y considerando que son productos relativamente similares que deberán luchar por sus porciones del mercado, Raven Shield también incluirá visión termal, lo que será de vital importancia, sobre todo para los francotiradores, que podrán detectar la posición de los terroristas, aún cuando éstos se encuentren tras una pared, siempre y cuando el grosor de esta última no sea muy espeso.

Target acquired

El cambio más significativo de Raven Shield será durante el combate: nuestros compañeros de equipo sabrán cubrir de manera más efectiva. Cuando entremos a una habitación, los otros miembros de nuestro team se dirigirán en todas las direcciones, asegurando totalmente la situación.

De la misma manera, los terroristas también verán aumentada su IA: serán mucho más inteligentes que antes, y sabrán trabajar en equipo, ayudándose mutuamente, intentando rodearnos y encerrarnos, y si se encuentran en desventaja, no dudarán en huir o hacer tiempo hasta recibir refuerzos.

Otro aspecto fundamental, lo constituyen los rehenes, quienes ahora también podrán traernos inconvenientes: Raven Shield prevé que los mismos puedan comportarse estúpidamente, e intentar huir presas del miedo y la desesperación, o negarse a seguirnos.

Como ya se ha señalado, Raven Shield, al igual que Splinter Cell, utilizará el engine de Unreal 2, siendo el primer Rainbow Six en utilizar un motor no diseñado específicamente para él.

No es nada nuevo señalar que este engine es lo más avanzado que se puede encontrar, con texturas que establecen un nuevo estándar de calidad, efectos especiales súper realistas, y escenarios recreados a la perfección. El nivel de detalle alcanzado abarca más que el simple gusto por lo visual, ya que gracias a la riqueza de estos detalles, podremos percibir qué armamento posee un enemigo, si tiene granadas o no, e incluso, si tenemos buena vista y conocimiento, qué modelo de armas carga, lo cual constituye un factor importante en modo multiplayer.

En definitiva, Raven Shield continuará brindando esa acción que tanto caracteriza a Rainbow Six, y, como para que no aburra, ofrecerá una serie de aditamentos que de seguro garantizarán su éxito, y que de seguro elevarán las ventas muy por encima de los 6.7 millones de copias que se encuentran vendidas de los dos productos anteriores. Pero para eso habrá que esperar hasta marzo, puesto que el lanzamiento (que se encontraba programado para finales de este mes) se ha demorado, y ahora se prevé para marzo del año que viene. X



Nuestros colegas sabrán moverse con mucha cautela



El último en el team cubre las espaldas

FICHA TECNICA

COMPAÑIA: Ubi Soft Montreal Studios
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
FECHA DE SALIDA: 18 de Noviembre de 2002
DEMO: No disponible

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

EL ARTE DE PASAR DESAPERCIBIDO

La inminente salida de Splinter Cell, elegido mejor juego en el reciente ECTS, abre una luz de esperanza para todos los amantes de los juegos del estilo de Metal Gear Solid. Y la noticia nos debería poner más contentos aún, puesto que este fichín parece que se las trae, al punto que promete superar en cada aspecto al consolero Solid Snake, y a la vez brindar innovaciones nunca antes vistas en juego alguno.
Splinter Cell está siendo desarrollado por Ubi Soft Montreal Studios. Supone un gran cambio respecto a los anteriores juegos de la serie de Tom Clancy, los cuales se centraban en el manejo de equipos de combate táctico. Esta vez, Splinter Cell nos pondrá en la piel de un solo hombre, Sam Fisher, un comando de élite con los conocimientos y la habilidad necesarios para desbaratar grupos terroristas enteros por sí solo.

Un grupo de élite muy secreto

Nuestro personaje, como ya se ha dicho, será Sam Fisher, un miembro de Third Echelon, un grupo ultrasecreto que forma parte de la National Security Agency (NSA), la cual, a su vez, depende del gobierno de los Estados Unidos. La NSA realiza, mayormente, misiones de monitoreo alrededor del globo, vigilando todo aquello que pueda


Cuando las papas queman...

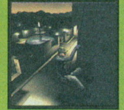
poner en peligro la seguridad nacional yanqui. Y precisamente cuando algo sale mal se convoca a Third Echelon, cuyas misiones son aquellas en las cuales la NSA atraería demasiado la atención. Para ello, Sam se encuentra entrenado para infiltrarse en sistemas de alta seguridad, obtener información de inteligencia, destruir todo dato que pueda resultar peligroso, y neutralizar al enemigo, todo esto sin dejar un sólo rastro de su paso. Cuando dos miembros de la CIA desaparecen misteriosamente sin dejar rastro en Azerbaiján, Fisher es enviado a ese país para investigar lo sucedido. Luego de recolectar cierta información, Sam descubrirá que Georgia, un estado formado luego de la disolución de la Unión Soviética, está montando un cyberataque terrorista masivo contra los Estados Unidos (cuándo no, ellos, los pobres ángeles a los que todo el mundo odia sin razón). De esta manera, Sam Fisher deberá encargarse de eliminar la amenaza cyberterrorista.

Enjoy the silence

En cuanto al desarrollo, los chicos de Ubi Soft sondeo a los usuarios, y entre los datos que obtuvieron, el más importante fué la queja por parte de la gente que jugó Metal Gear Solid 2 con respecto a la duración del juego. Los disgustados consumidores señalan que el juego tenía concretamente muchas cutscenes y, según ellos, poco juego, por lo que Ubi Soft promete que Splinter

EL INSPECTOR GADGET ÚLTIMO MODELO

El factor determinante en la jugabilidad de Splinter Cell consistirá en los múltiples adminículos de los que Sam Fisher dispondrá a lo largo del juego, los cuales le facilitarán la tarea de no ser descubierto por los terroristas. A continuación les detallamos algunas de estas herramientas de alta tecnología al servicio del espionaje. Tengan en cuenta que esta lista no es definitiva, no se descarta que en la versión final del juego aparezcan algunos otros "chiches" de las cuales todavía no se tiene conocimiento.

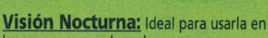


Soga: Diseñada para aguantar el peso de Sam Fisher, permitirá a nuestro personaje ascender y descender a modo de rappel por las paredes de los edificios, lo que facilitará su entrada por lugares poco convencionales como ventanas y conductos de ventilación.





Casco de Visión Múltiple: El elemento del que más abusará Sam, nos permite disponer de dos vistas especiales:



Visión Nocturna: Ideal para usarla en lugares con poca luz, el efecto que produce es increíblemente realista. Nos permitirá movernos libremente por lugares en donde las fuentes de luz son escasas o nulas. La ventaja será tal en estas condiciones, que podremos pasar frente a las narices de un terrorista, sin que sea capaz de vernos.



Visión Termal: Es imposible no ver las imágenes generadas por la visión termal y exclamar "¡Depredador!", y su uso será el mismo, reconocer fuentes de calor, como por ejemplo, cuerpos humanos. Nos ayudará a ubicar terroristas tras paredes delgadas, como las de madera o plástico. También nos posibilitará ver tras cortinas de humo. Además tendrá otros usos, entre los cuales se destaca el poder utilizarla para reconocer huellas digitales recientemente presionadas en un teclado numérico de

Cell estará plagado de acción, todo unido por un sólido argumento, como Tom Clancy acostumbra ofrecernos. Además, los programadores planean dejarnos con la boca abierta, y mostrar un planteo totalmente original en juegos de modalidad "stealth". Splinter Cell se nutre de varios modelos existentes, llevándolos a un nuevo nivel a cada uno. De esta manera, Sam Fisher combinará el medidor de luz que ya hemos visto en Thief, los movimientos suaves y atléticos que caracterizaron a Lara Croft en la serie Tomb Raider, y las habilidades de Solid Snake en Metal Gear Solid para someter a sus enemigos.

Los movimientos serán más que abundantes. Podremos nadar, colgarnos de cornisas, escalar, descender en rappel, agazaparnos, arrastrar cuerpos y esconderlos, y usar escudos humanos. Estos movimientos, primero fueron capturados mediante la conocida técnica de Motion Capture, y luego fueron retocados manualmente mediante animación computada para hacerlos más estilizados y perfectos. Cada escenario contará con diferentes formas posibles de ser resuelto, por lo que dependerá de nuestra creatividad la manera en que completamos cada nivel. Podremos distraer a los guardias, romper cámaras de seguridad, desactivar detectores de movimiento, e incluso podremos, por ejemplo, reprogramar sistemas de defensa con detectores de movimiento para que reconozcan a soldados enemigos, y así podremos ver cómo se transforman en coladores por acción de sus propios sistemas de seguridad.



¿Sería tan amable de cumplir con mi pedido?

En Splinter Cell deberemos evitar ser vistos, e incluso, evitar en la medida de lo posible toda confrontación, ya que no constituye la forma más sencilla de solucionar problemas. Incluso será posible completar el juego sin siquiera desenfundar arma alguna (dejando de lado las misiones que soliciten que eliminemos un objetivo humano), aunque, claro está, esto requerirá una gran dosis de habilidad por parte de aquel que ose intentar terminar el juego de esta manera. Las misiones incluirán todo tipo de objetivos: infiltrarse en fortalezas, acceder a computadoras, obtener códigos, desactivar programas, encontrarse con agentes, rescatar prisioneros o secuestrar gente para que sea interrogada, poner fuera de circulación algún personaje particularmente molesto o indeseable para el gobierno norteamericano, etc.

Splinter Cell utilizará el engine de Unreal 2, por lo que se da por descontado una calidad gráfica excelente. Nada más echen un vistazo a las imágenes, que de seguro les despejarán toda duda. Si lo que vimos en las primeras imágenes del juego, se mantiene a lo largo de toda la versión final, vamos a estar en presencia de uno de los mejores juegos de la historia, por lo menos visualmente.

Como un gato en la oscuridad

El manejo del sistema de luces es soberbio, generando efectos de luces y sombras totalmente auténticas y en tiempo real. Este constituye el principal apartado del

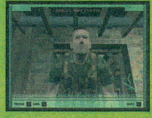
acceso a determinada zona, luego será cuestión de presionar las teclas que guarden alguna señal de calor, siendo las que mantienen la señal más intensa las que han sido presionadas por último, y las más débiles, las primeras de la combinación.

Cámara de fibra óptica: Una pequeña cámara del grosor de un lápiz, pero totalmente flexible, la cual nos servirá para comprobar la situación en lugares de difícil acceso. Así podremos deslizarla bajo una puerta, para observar qué está sucediendo del otro lado, o doblarla para ver tras una esquina. Seguramente habrá muchas situaciones en la que esta amiguita nos solucionará más de un problema.



Cámaras adhesivas: Uno de los implementos más revolucionarios, consiste en una diminuta cámara que podremos disparar, la cual se adherirá a cualquier superficie, permitiéndonos analizar la situación. Podremos dispararla desde distancia a un cuarto repleto de enemigos, y así ver cual es la mejor forma de sobrellevar esa situación. Esta cámara incluso contemplará la posibilidad de rotarla y realizar zooms, mediante el control a distancia por medio de nuestra Palm. Por si todo eso fuera poco, también incorporará dispositivos sonoros y de gas, con los cuales podremos distraer mediante la emisión de un sonido que llame la atención de los guardias, o simplemente crear una confusión mediante la emisión de algún gas.





Palm: Este será el dispositivo mediante el cual Sam recibirá sus misiones, así como cualquier información que pueda ayudarnos en las mismas. Además estará conectada a las cámaras de fibra óptica, y será la encargada de controlar a distancia el funcionamiento de las cámaras adhesivas.



juego, el manejo de las luces es totalmente innovador. Más que nunca se aplicará el concepto básico de la acción stealth, el de utilizar la obscuridad para no ser vistos. El modo en que actuemos sobre las luces determinará nuestra existencia, ya que los enemigos podrán percibir cambios en la iluminación (como por ejemplo un foco roto o una sombra extraña), y actuarán en función de esos cambios. Podremos, por ejemplo, crear zonas seguras para nosotros, mediante la rotura o el apagado de una fuente de luz, y así aprovechar nuestra visión nocturna para sacar partido de la situación.

En cuanto al sonido, también cumple un factor fundamental en Splinter Cell, ya que no sólo deberemos evitar ser vistos, sino también ser escuchados, ya que si nosotros podemos escuchar lo que estamos haciendo, de seguro alguien más podrá hacerlo.



La riqueza de luces y sombras está presente en todo momento

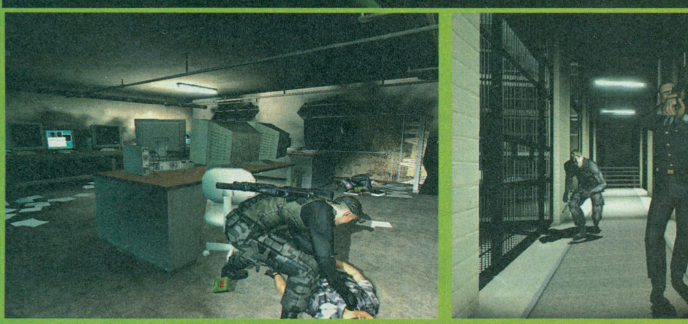
El manejo de cámaras, que ha sabido tirar por la borda más de un proyecto, promete ser cuidado al extremo en Splinter Cell, de forma tal que podremos en todo momento adecuar la cámara a gusto, eliminando toda posibilidad de que se susciten los clásicos malos encuadres. Además, otras vistas como la visión termal promete tener otros usos (ver recuadro "El inspector Gadget último modelo").

De la misma manera, todos los elementos del juego podrán ser utilizados de diferentes formas. Por ejemplo, podremos disparar con nuestro rifle de larga distancia a un barril de aceite, y entonces veremos como empieza a fluir el líquido viscoso, para luego efectuar otro disparo al charco, y ver como todo se torna rojo, naranja y amarillo. O incluso disparar a un extintor de incendios para crear una cortina de humo perfecta.

Splinter Cell incluirá 14 misiones, divididas en 26 niveles, los cuales se encuentran repartidos en cuatro países: Estados Unidos, Rusia, Myanmar (¿?) y la ex provincia soviética de Georgia. Tendremos acceso a trece armas diferentes, muchas de las cuales son altamente clasificadas, y de las que existen pocos ejemplares en el mundo. De cualquier forma, nuestra principal opción será un fusil FN2000, al cual le podremos dar diferentes usos ¿Se acuerdan del mítico cuchillo de Rambo? Bueno, será algo semejante. Además, contaremos con toda la tecnología: cámaras adhesivas, microfonía láser, cámaras de fibra óptica, etc.

Por sobre toda la ayuda que podamos recibir, el arma principal de la que dispondremos para afrontar cada desafío será nuestro propio cerebro, por lo que según aseguran los creadores, "no habrá dos juegos distintos".

Si todo corre de acuerdo a los planes, Splinter Cell estará listo para el 18 de Noviembre, así que es cuestión de poder calmar la ansiedad unos cuantos días más, porque si a ustedes les pasó lo mismo que a mí cuando vi las imágenes y videos del juego, les puedo asegurar que van a tachar los días en el calendario, esperando que llegue el 18/11/02. Y la espera seguramente valdrá la pena...



El nivel de detalle es asombroso, aquí Sam Fisher buscando data en un ex-nerd

Tenemos que cuidarnos de no hacer ruido y de que nuestra sombra no nos delate

REVIEWS



LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

100% al 90%
CLASICO

Aquellos elegidos. Aquellos destinados a ser coronados como reyes. Cualquier juego que alcance esta categoría, merece un lugar de lujo en cualquier juegoteca por más de un motivo. ¡Corré ya mismo a buscarlo!

89% al 80%
EXCELENTE

A estos juegos, alguna mala maniobra les impidió alcanzar el cenit, pero siguen siendo excelentes opciones, sobre todo para los seguidores del género.

79% al 70%
MUY BUENO

Títulos notables, que son perfectamente elegibles por los aficionados al tema, pero que contienen fallas o defectos que alejan al usuario casual.

69% al 60%
BUENO

Juegos que zafan, pero hasta por ahí nomás...

59% al 50%
REGULAR

Mmmm... esto está empezando a oler a podrido. Sólo algo, que tendríamos que buscar muy bien, lo puede salvar de ser...

49% al 40%
MALO

Ahhh ¡Vade Retro, Satán! No permitas que este CD toque tu compactera... Sólo instalarlo es una pérdida de valioso tiempo que podrías emplear rompiendo el CD...

39% al 0%
MUY MALO

Muy Malo. ¿Hace falta que te hagamos un croquis, o te queda claro? Malo. Pésimo. Horrible. Espantoso. Los padres del programador lo desheredaron, ¿Por qué nosotros vamos a jugarlo?

Los mejores juegos del mes en XTREME PC

NO ONE LIVES FOREVER 2	94%
AGE OF MYTHOLOGY	94%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	92%
FIFA SOCCER 2003	90%
UNREAL TOURNAMENT 2003	90%



Hay juegos que poseen esta condecoración, el ya clásico PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación de 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

En el XCD de este mes encontraran las reviews de:

STRONHOLD CRUSADER	73%
MEDIEVAL: TOTAL WAR	88%
MICROSOFT 2003 + ANEXO DATADISC	85%
DINO CRISIS 2	79%
MICRO COMMANDOS	75%
TEAM FACTOR	32%
MONOPOLY 3	70%
HOYLE PUZZLE GAMES 2003	75%
INCOMING FORCES	50%
BEAM BREAKERS	69%
DEFENDER OF THE CROWN	40%
THE THREE STOOGES	23%
RED SHARK	79%
TROPHY HUNTER 2003	84%
HEROES IV: THE GATHERING STORM	71%
OPERATION FLASHPOINT: RESSISTANCE	82%
ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS	69%
ZOO TYCOON: MARINE MANIA	66%

DIVINE DIVINITY

ROL ROLERO, DIVERSIÓN DIVERTIDA

FICHA TECNICA

COMPAÑIA: Larian Studios
DISTRIBUCIÓN: CDV Software Gmbh
INTERNET: www.cdv.de
REQUERIMIENTOS MINIMOS: PII 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM 4X, 8MB VRAM, 2500 MB en disco, Mouse, Placa de sonido
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Divine Divinity. ¿A que clase de alienado se le ocurre un nombre semejante? Realmente no lo entendemos. El título no había sido objeto de grandes campañas publicitarias, y con ese nombre, la verdad es que esperábamos encontrarnos con una aventura bastante pobre. Tal vez, un presunto origen oriental explicara el por qué de su nombre tan extraño, y por qué sabíamos tan poco acerca del juego en general. La verdad es que el juego nos sorprendió. Si bien está lejos de ser una propuesta original, la creación de Larian Studios es un muy buen juego de rol en el más estricto sentido del término. ¿Divertido? Totalmente. ¿Un robo? Tal vez, pero uno muy bien hecho.

Bienvenidos a Rivellon

Divine Divinity (en adelante, DD, para evitar esta horrible redundancia) nos da pasajes para visitar Rivellon. Este reino mágico parece bastante chato en un principio. Pero a medida que vayamos explorándolo, encontraremos varios personajes, cada uno con sus propios intereses, que nos demostrarán que hay mucho más sucediendo en este reino de lo que se ve a simple


Noche tranquila en la posada del pueblo

vista. Al comenzar, elegimos el sexo de nuestro personaje y una de tres clases, guerrero, mago o "sobreviviente". Creo que no hace falta aclarar que este último sobrevive afanando.
Nuestra perspectiva del mundo es una vista isométrica en 2D, similar a lo visto en juegos como Fallout o Diablo. De hecho, es muy evidente que Larian se "inspiró" en la obra maestra de Blizzard. Nuestro personaje cuenta con cuatro características básicas que afectarán su desempeño. Estas son: Fuerza, Agilidad, Inteligencia y Vitalidad. Al ganar niveles, obtendremos puntos para distribuir y mejorar nuestro personaje. Por supuesto que también encontraremos armas, armaduras, y varios implementos mágicos que nos permiten elevar nuestra capacidad de supervivencia. Pero momentito. Las similitudes son muchas, pero se acaban ahí. Diablo y su sucesor son juegos excelentes, pero las oportunidades de interacción con otros personajes son mínimas. DD en cambio, toma todas las características de Diablo y las mezcla con un juego de rol mucho más tradicional. A diferencia de Diablo, encontraremos muchos personajes con quienes hablar, y nos iremos enterando de todos los secretos y conspiraciones que el juego esconde.

Rivellon es un mundo realmente enorme. Hay mucho territorio por explorar. Afortunadamente, contamos con dispositivos que nos teletransportarán a cualquier lugar del mundo. Estos dispositivos son similares a los de Diablo II. Es decir que solo podremos utilizar aquellos teletransportadores que hayamos encontrado y activado. También contaremos con una versión portátil de estos teletransportadores, ideales para escapar de las hordas enemigas si las cosas se ponen feas. De todas maneras, hordas o no, es un placer explorar y conocer este mundo. Los gráficos son realmente muy buenos, sobre todo los interiores, repletos de detalles. Allí, encontraremos personajes que nos darán todo tipo de misiones para

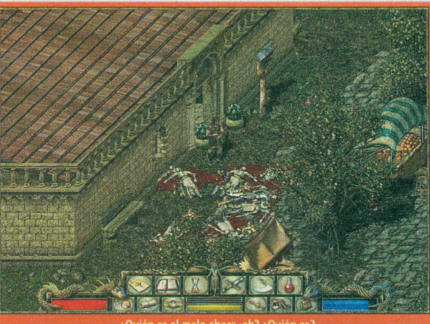

¡¡POOOODEEEEEEEEEEER!!


Un hechicero y un guerrero en la representación teatral de "El Regreso del Jedi"

llevar a cabo. Más allá de la gran variedad de quests que podemos recibir, realmente no hay nada que no hayamos visto antes en otros juegos como Baldur's Gate o la serie Ultima. Como suele suceder, las quests hacen que nuestro héroe puede quedar como un poderoso paladín o pueda ser reducido a una suerte de "Che pibe" medieval. A lo largo del juego, podemos llegar a tener más de diez misiones, de modo que la figura legendaria y el mensajerito se alternan de manera constante.

Flecha va, maza viene, el rolero se entretiene

El combate es un asunto relativamente sencillo, gracias al control simplificado con el mouse. A lo largo de nuestro viaje, nos encontraremos con las diversas alimañas que pueblan la inmensa mayoría de los juegos de rol. Bandidos, orcos, esqueletos, y un largo etcétera nos esperan en los bosques y mazmorras para recibirnos con los brazos abiertos... y los puños cerrados. Con solo un clic de nuestro mouse, nuestro valiente enfrentará a sus adversarios, sin detenerse hasta hacerlos pulpa. Si en algún momento nos vemos en problemas, las pócimas que necesitemos siempre van a estar a una tecla de distancia. Y si se nos llegan a acabar, queda la posibilidad de escapar usando uno de esos cómodos teletransportadores portátiles. Está a la vista que el sistema es muy eficiente, aunque muy poco original. Otro recurso para recuperar un poco de energía es comer algún trozo de carne o pescado que encontremos por ahí. De hecho, algunos de los alimentos que podemos ingerir aumentan momentáneamente alguno de nuestros atributos. De cualquier forma, no podremos abusar de este recurso, dado que el estomago de nuestro protagonista se llena fácilmente.


¿Quién es el malo ahora, eh? ¿Quién es?


Desde arriba:
- Un mago fabricando una alfombra de huesos
- Mucho cuidado. Las reacciones de los NPC dependen de nuestras respuestas
- Memorizar las hotkeys será imprescindible para zafar de estos espectros

No todas son rosas

Divine Divinity tiene algunos problemas que van más allá de su estúpido nombre. Uno de los mayores problemas es la falta de originalidad. Puede que las comparaciones sean odiosas, pero en un caso como este, son totalmente inevitables. Cualquiera que haya jugado a Diablo no podrá evitar sentir esa sensación de déja vu al ver el DD por primera vez. Los combates, las clases, la teleportación, no todo es igual, pero todo tiene un aire inconfundible que nos recuerda casi inmediatamente al clásico de Blizzard. Desde un punto de vista más positivo, se puede decir que Larian utilizó el Diablo como una base sólida para construir un juego muchísimo más ambicioso, que supera la naturaleza simplista de hack and slash de aquel famoso clásico. Pero aún así, otros elementos como la historia y las quests parecen haber sido inspirados por otros juegos. Si algo tiene DD de original es precisamente el cóctel que armaron con todos estos elementos, pero no los elementos en sí. Otro problema es el inventario. Los inventarios siempre han sido un dolor de cabeza para los amantes del rol, pero DD se pasa de la raya. Tal vez cansados de pedirle ideas al Señor del Terror, Larian creo un inventario dividido en cinco compartimentos para armas, armaduras, pócimas, ítems mágicos y otras cositas. Pero estos compartimentos no están subdivididos como en el 99% de los RPG. Son simples espacios vacíos en los que sencillamente apilamos todo los ítems que tenemos. Al principio, el inventario es manejable, pero a medida que avanzamos en la aventura, las cosas se complican cada vez más. Un inventario de este tipo ya sería un problema, pero no es uno, son cinco, nada menos. Debo agradecer a la gente de Larian por esta idea, ya que me ahorraron una necesaria visita a la peluquería. Debo haberme arrancado más de la mitad de los pelos de la cabeza (cejas y barba incluidas) en mis inútiles esfuerzos por ordenar ese desastre: un verdadero minigame del infierno.

Pero más allá de estos inconvenientes, Divine Divinity ofrece una muy buena experiencia de rol. La libertad de acción de nuestro personaje, la presentación gráfica y sonora, la facilidad de juego, y una historia interesante (aunque un poco trillada) hacen que la oferta sea bastante tentadora. Una apuesta a lo seguro en la que los roleros salen ganando. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un interesante juego de rol, basado en el Diablo.
LO QUE SI: Sistema sencillo. Presentación prolija. Es laaaaargo.
LO QUE NO: El nombre. Poco original. Inventario infernal.

83%

PRINCE OF QIN

BALDUR'S GATE, DIABLO, Y ESENCIAS CHINAS

FICHA TECNICA

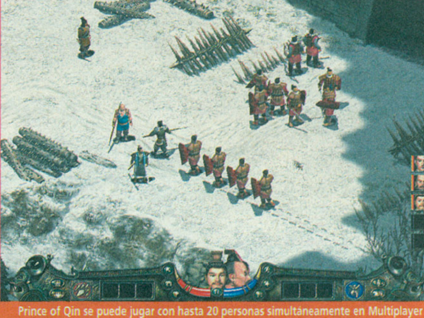
COMPAÑÍA: Object Software
DISTRIBUCIÓN: Strategy First
INTERNET: www.strategyfirst.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 266 MHz con 1250 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 2MB Video, Placa de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Por internet o Lan hasta 20 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

La antigua China ha sido escenario de muchos juegos, en su mayoría de estrategia y aventuras, y esta vez volverá a serlo de la mano de Object Software, con un Juego de Rol inspirado en dos grandes títulos del género: Baldur's Gate (BG) y Diablo II (DII). Una muy buena realización, que podría haber sido excelente si se hubieran pulido algunos detalles.

Basándose en un hecho histórico, el juego nos pone en los paños de Fu Su, príncipe de la dinastia Qin, quien después de desobedecer la orden de suicidio impuesta por el emperador, huye para salvar su vida y desenmascarar al traidor que intenta destruirlo. Así es como da comienzo la aventura, en la que tendremos que guiar al joven príncipe guerrero por las antiguas tierras de China en busca de la verdad. Cabe destacar que en la historia real, el príncipe Fu Su cumplió la orden y se quitó la vida, por lo que el resto es solo parte de la ficción del juego.

Una combinación genial

Prince of Qin reune todos los requisitos esenciales para convertirse en un buen juego de rol. Es más, combina elementos de juegos tan populares como BG y DII. Tendremos un inmenso mapa para recorrer a gusto, y cientos de misiones secundarias que podremos cumplir a cambio de alguna recompensa en metálico o por algunos puntos de experiencia. Además a lo largo de nuestro viaje, nos encontraremos con diferentes aventureros dispuestos a pelear de nuestro lado, los cuales podremos incorporar o quitar del grupo cuando nos parezca más oportuno. Nos enfrentaremos a multitudes de enemigos al mismo tiempo, y debido a que el combate se llevará a cabo en tiempo real, podremos pausar el juego para decidir las acciones de cada uno de nuestros integrantes. Eso sí, sáquense de la cabeza la idea de que nos encontraremos con criaturas fantásticas como dragones y otras por el estilo, sino que la mayor parte del tiempo estaremos repartiendo patadas a toda clase de malhechores y a algún que otro bichejo salvaje que decida usarnos como ingrediente para la cena. Como de costumbre, seremos recompensados con un monto de experiencia por tales esfuerzos, y a la hora de subir de nivel se nos entregará una cantidad de puntos específica para repartir entre todas las habilidades y características de nuestro personaje. Por otro lado, las armas y armaduras se deterioran con el uso, por lo que habrá que repararlas antes de que se destruyan por completo, e incluso se les podrán imbuir gemas mágicas que modificarán sus atributos, tal como sucedía en DII. Quizás una de las cosas más interesantes que nos permite el juego es la posibilidad de fabricar nuestros propios objetos, armas y equipamientos, siempre y cuando dispongamos de los materiales necesarios, los cuales podremos encontrar esparcidos por los escenarios o después de despachar algún enemigo en particular (como pieles de animales, huesos, metales, madera, etc.). Lamentablemente, uno de los defectos que a primera vista notamos es que no tenemos noción alguna del tiempo. A pesar de que presenciamos el día y la noche, no tenemos ninguna referencia de la hora, ni del día en el que nos encontramos. Otro de los problemas que encontramos en este juego es la mala traducción al inglés en los diálogos, tanto en los escritos como de los hablados, y la mala interpretación de las voces, que deja muchísimo que desear. A pesar de todo, los gráficos 2D están muy bien cuidados, y las melodías de fondo nos acompañan de maravilla. Aunque no se trate de nada que no hayamos visto antes, nos encontramos ante un muy buen juego de rol, que podría haber sido excelente con tan sólo unos retoques. X


Prince of Qin se puede jugar con hasta 20 personas simultáneamente en Multiplayer


Los combates están muy bien realizados

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un juego de rol al estilo Baldur's Gate y Diablo II ambientado en la China antigua.
LO QUE SI: La jugabilidad, la música, el cuidado de los escenarios, la posibilidad de crear nuestro propios items. Multiplayer masivo.
LO QUE NO: Los diálogos y las voces. Que no podamos tener noción del tiempo.

74%

TAZ WANTED

CHUCK JONES SE REVUELCA EN SU TUMBA

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Infogrames Interactive, Inc
DISTRIBUCIÓN: Blitz Games
INTERNET: www.looneytunes-games.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.1, PIII 500MHz, 64 MB RAM, Placa de video de 16MB RAM, placa de sonido, CD-ROM 8X, 850MB de espacio libre en el disco rigido
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 o 2 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

El Demonio de Tazmania era para los de mi generación algo así como un personaje de culto en la época de los verdaderos y originales Looney Tunes de la Warner, porque no solía aparecer demasiado seguido, y cuando lo hacía, era un placer verlo en acción. Por desgracia, durante los noventas tuvo su propia serie de dibujos animados, que marcó el fin de todo tipo de respeto por este -ahora- insufrible personaje, con esa familia de tazmanitos, esa esposa o madre gorda toda con los labios pintados que parece en realidad un mono trasvestido, y con toda una isla de los Wyttis repleta de personajes mal dibujados, histéricos e insufribles. No es necesario aclarar qué pocas esperanzas tenía para con este Taz Wanted que parecía ofrecer más de lo mismo, pero que sin embargo logró llevar mi espanto hacia límites insospechados.
Para empezar, la versión PC es un volcado directo de las versiones de consola, lo cual ya hace que empecemos para atrás. La primer prueba de fuego consistirá en resistir a toda costa la tentación de apretar escape o presionar la barra durante la despiadadamente horrorosa secuencia de opening, que viola todas y cada una de las leyes de la cinematografía y la narrativa elemental, a la vez que muestra unos monigotes 3D que vendrían a ser los clásicos personajes de la Warner, entre los que no sin esfuerzo pude distinguir al Pato Lucas, a Sylvestre, a Bugs Bunny (creo), y a una cosa amorfa y desagradable que me pareció era Elmer Gruñón, pero no me pidan que lo firme. A todos estos se les suman un Tweety con psitacosis y un Sam Pistolas que da lástima, todos corriendo por unas especies de murallas chinas con dirección a quién sabe dónde y quién sabe por qué. Luego nos enteramos que es Sam Pistolas quien ha encerrado a Taz y a su novia trabuco en un parque de atracciones (no muy atractivo que digamos) de donde deberemos escapar a toda costa.
Pero volviendo a lo importante, si hay algo que define categóricamente este juego es el caos. Caos a la hora de manejar a Taz y tratar de hacer que responda mínimamente a nuestra voluntad; caos en la estructura de los niveles (si es que los mismos responden a algún tipo de lógica o de física newtoniana); caos en la paleta de colores utilizados para renderear los fondos; caos en el gameplay (donde en un momento nos deslizamos por un puente y recibimos un puñetazo mecánico de la nada que nos manda al cielo y de vuelta a alguna parte del escenario); caos en la configuración del teclado gracias a una serie de símbolos incomprensibles, como ser patas o dientes tazmanios en lugar de poner simplemente la letra que corresponde en el teclado para lograr algo tan elemental como por ejemplo comenzar a jugar; caos en el tutorial que ya de por sí tendría que venir con otro tutorial para entenderlo; caos, caos y más caos.
No parece equivocado asegurar que el juego parece haber estado diseñado y programado por un grupo de Demonios de Tazmania y supervisado por un comité de betatesters de entre 2 y 3 años de edad, ni más ni menos.
Si de algo sirve, cabe mencionar que Taz puede realizar varios tipos de movimientos diferentes como saltar, comer, patalear, y convertirse en tornado para romper todo lo que encuentra a su camino. Los niveles no encierran ningún tipo de desafío más allá de tratar de hacer que nuestro personaje realice alguno de los movimientos anteriormente citados (saltar sobre los objetos que flotan en los niveles acuáticos es un desafío digno del hijo de Tu Sam) y podrán eventualmente completarse a medida que destruyamos unos posters, comamos unos emparedados y pavadas por el estilo.
Pero déjenme terminar esta nota sin adentrarme en detalles que me retrotraen a una experiencia de lo más nefasta, por lo cual si tienen aún curiosidad para con este título, les aclaro que lo que hagan de aquí en más corre por vuestra propia cuenta. X

Desde arriba:
- La danza macabra.
- Que bonito cel shading.
- Derechito al fondo

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: El peor cel shading de la historia.
LO QUE SI: ¿La música?
LO QUE NO: Los movimientos de cámara son impresentables. Niveles tediosos y repetitivos. La cámara "ojos de Tazmania". Que al jugar de a dos alguien tiene que ser ¡El demonio maraca!

39 %

RALLISPORT CHALLENGE

UNA TOTAL DECEPCIÓN

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microsoft
DISTRIBUCIÓN: Digital Illusions CE
INTERNET: www.microsoft.com - www.dice.se
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 733 Mhz con 1,9 Gb libres en el disco rigido, 128 MB RAM, Placa de video 3D con 32 MB VRAM y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores via Internet o via LAN.
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Rallisport Challenge fue uno de los primeros juegos en aparecer para Xbox, y fue precisamente, uno de los mejores juegos de Rally que se hayan podido ver en esa consola, y en general también. La llegada a la PC de un título que traía tantos antecedentes como éstos, no pudo menos que colmarme de expectativas y ansiedad, que se transformaron en ira y decepción cuanto tuve la oportunidad de jugarlo.

La premisa es innovar

Una de las principales premisas, a la hora de realizar un port de un juego de consola, es que la versión de PC incluya nuevos aspectos o elementos, que no poseía su correspondiente versión de consola. Pues bueno, aquí vamos para atrás, pues Rallisport Challenge para PC, no solo continúa exactamente con los mismos elementos que pudimos encontrar en su versión de Xbox, sino que, muy al contrario de innovar, involuciona, presentando un juego de unos requisitos técnicos monstruosos, que obligarán a muchos a jugarlo en una configuración en la cual los gráficos son bastante patéticos, respecto a la versión consolera. Y justamente en cuanto a los requerimientos técnicos, es donde el juego entro a defraudar. Ni bien terminé de instalarlo, lo ejecuté, y recibí un mensaje que decía: "Su PC no cumple con el mínimo procesador requerido, Rallisport Challenge necesita como mínimo un Pentium III 733Mhz para correr, por lo que el rendimiento puede verse afectado. "Ese mensaje me sorprendió, pero a la vez, me hizo suponer que el juego sería tan avanzado en sus aspectos técnicos que harían que los requisitos sean entendibles. Nada más alejado de la realidad...

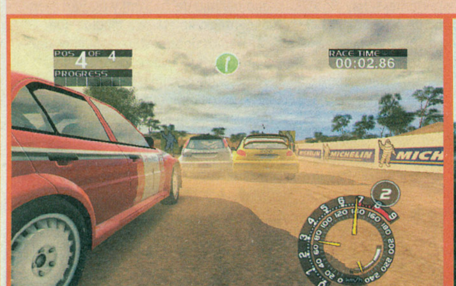
Tras lograr configurar el juego lo mejor posible en una de las PC de prueba para que se vea de manera correcta, me dispuse a correr una pista, y fue entonces cuando vi lo asquerosos que podían llegar a ser los gráficos. Los modelos de los coches están perfectamente detallados, pero parece que eso hizo que no puedan dedicarle tiempo al resto, mostrándonos unos escenarios muy pobres, con texturas lavadas, árboles que parecen manchas borrosas, fondos con líneas rectas que intentan parecer montañas, y grandes espacios planos. A pesar del shock que recibí, me repuse, y decidí probar el juego a la máxima configuración gráfica posible, para ver cuánto mejoraba, aunque no pudiera jugarlo. Y entré en coma, cuando me di cuenta que los cambios eran mínimos. Los árboles, que antes eran manchas borrosas, ahora eran manchas nítidas, las texturas lavadas se mantenían, y los detalles de los coche no mejoraban notoriamente.

En cuanto al desarrollo, encontramos un juego en el cual, no sabemos si estamos frente a un simulador o un arcade, ya que corremos eventos en los cuales tenemos que batir los tiempos que han hecho nuestros oponentes, y al siguiente, tenemos que correr vueltas, en una determinada pista, contra 3 oponentes. Este aspecto resulta negativo, ya que tenemos que estar alternando constantemente entre simulación y arcade, cosa que los fans del género de seguro sabrán repudiar. Además, cuando tenemos la oportunidad de correr en lo que sería simulación, también esto es a medias, ya que a pesar que los coches poseen modelo de daños, nunca se rompen sus partes mecánicas, por lo que nunca encontraremos tampoco, las opciones de garage al final de ciertas etapas, donde deberíamos poder reparar ciertos aspectos, de acuerdo al tiempo disponible. Por si todo esto fuera poco, también la jugabilidad se ve afectada seriamente, con autos que se mueven como si fueran sobre rieles. Aunque el juego no sea un simulador, y la física, por ende, no se respete, es inadmisible que no hayan mejorado el control, para adaptarlo a la PC, y al manejo con el teclado. Al tener que ir corrigiendo la trayectoria del vehículo, por más suave que presionemos la tecla correspondiente, o, aún el pad, el coche realizará un movimiento de trompa brusco, como si hayamos cambiado de carril, y cuando tengamos que entrar a una curva, nos daremos cuenta de que el freno de mano es más importante que el freno común. Intolerable. En definitiva, uno de esos títulos que uno reflota cuando hay que nombrar candidatos a la decepción del año. OUCH! X

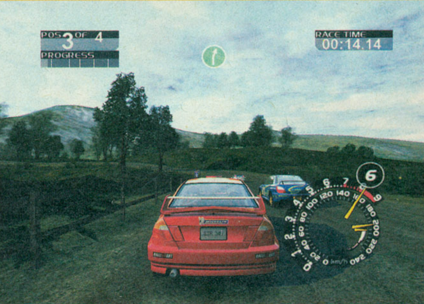
PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: Carreras tipo Rally.
LO QUE SI: Modelos de coches ultra detallados.
LO QUE NO: Entorno con pobre detalle. Competencias patéticas. Sonido asqueroso. Movimiento del coche desastroso.

50%



Correr contra otros coches no es Rally



Los detalles de los autos son increíbles

BEACH LIFE

TOMATE UNAS MERECIDAS VACACIONES SIN SALIR DE TU CASA

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Deep Red
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 450 MHz con 950 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 4MB Video, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil

Se viene el verano, y con él las vacaciones tan esperadas, aunque en este país cada vez son menos los que pueden darse el gusto de tomarse un merecido descanso en la costa. Pero a no desesperar, porque de la mano de la compañía británica Deep Red, nos llega este título, que propone hacernos vivir ese cálido clima playero que tanto añoramos, a través de los rayos catódicos de nuestro monitor.

Beach Life (también conocido como Spring Break en su versión americana) nos deja al control de un archipiélago de islas tropicales, en el que nuestro objetivo será crear y administrar nuesto propio resort, claro está, siempre con fines lucrativos. Tendremos que hacer sabio uso de nuestro dinero, para invertir en construcciones y atracciones que embellezcan la isla y atraigan a los turistas. Para ello, tendremos a nuestra disposición más de 30 estructuras, entre las cuales encontraremos hoteles, bares, restaurantes, tiendas de souvenirs, y deportivas, que les proporcionarán a nuestros queridos huéspedes los accesorios necesarios para practicar todo tipo de deportes acuáticos. También habrá que prestar mucha atención a la organización y a la limpieza de nuestra isla, supervisar las edificaciones para obtener un óptimo funcionamiento, y sobre todo, proteger a nuestros turistas de peligros inminentes, como ser ataques de tiburones, tormentas, intoxicaciones, o simplemente vigilar las costas para evitar que alguien se ahogue. Por supuesto, no podríamos encargarnos de todo esto sin la ayuda del personal adecuado, por lo que habrá que contratar constructores, mecánicos, guardavidas, limpiadores, guardias de seguridad, y hasta representantes comerciales que promuevan alguna atracción, y nos informen sobre las opiniones y preocupaciones de los huéspedes, lo cual será para tener en cuenta si queremos lograr que nuestro resort se convierta en un verdadero paraíso tropical.


No hay nada mejor que una partuza a metros del mar

Con respecto a la administración, no sólo tendremos que encargarnos de los sueldos y horarios de nuestros trabajadores, sino que podremos cambiar a criterio nuestro el precio de cada producto y atracción de la isla, y hasta regular la intensidad de alcohol de las bebidas que se vendan en los bares. Pero a no abusar, porque el exceso de alcohol en nuestros huespedes los conducirá a distintos comportamientos, desde una simple "curda" hasta actitudes violentas contra otras personas.


Las olas y el viento, sucundum sucundum...

Una de las cosas en contra de este título es la poca rejugabilidad con la que cuenta el modo campaña. Los doce escenarios que lo componen están repartidos entre varias islas de diferentes tamaños y diseños, cada una con su respectivo clima, pero las misiones son demasiado simples, y limitan el aprovechamiento del juego. Casi todos los objetivos a cumplir van desde construir una determinada cantidad de edificaciones, o atraer un número específico de turistas, hasta lograr que nuestro resort alcance la categoría de cinco estrellas, todo dentro de una determinada cantidad de tiempo. Por suerte, tendremos otro modo de juego llamado Sandbox, en el que se nos habilitarán los escenarios que hayamos superado previamente en el modo campaña, para que podamos construir el resort de nuestros sueños desde cero, y sin objetivos de por medio. De todas maneras, nos veremos bastante restringidos a comparación de otros títulos del género.

En cuanto al apartado técnico, el juego posee unos gráficos 2D bastante bien cuidados, que a simple vista nos hacen recordar mucho al Tropico. El sonido tampoco se queda atrás, y las melodías de fondo nos sumergen de lleno en el clima tropical del juego. Hasta se nos permitirá subir nuestros temas favoritos en formato MP3. En conclusión, aunque no cumpla con todos los requisitos esperados, Beach Life es una muy buena elección para quienes busquen gozar de unas horas de vacaciones frente al monitor. X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un estratégico al estilo Tropico, en el que estaremos a cargo de nuestro propio resort.
LO QUE SI: Los efectos de sonido, las melodías, que podamos ingresar nuestros MP3s favoritos. La posibilidad de regular el grado de alcohol en las bebidas.
LO QUE NO: Poca rejugabilidad, el modo campaña no deja aprovechar al máximo el juego.

70%



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 350 MHz con 64 MB de RAM, 450 MB de espacio en el disco rígido, tarjeta aceleradora 3D con 16 MB de RAM y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: vía LAN, Modem, e Internet y en la misma computadora varía de 2 hasta 16 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

FIFA SOCCER 2003



RENOVARSE ES VIVIR...

Hace un tiempo, preparé una preview de FIFA Soccer 2003 para nuestra revista hermana, Next Level. Lo que en esa ocasión expresé, respecto de lo que esperaba de esta nueva versión de la serie en sus versiones para consola, también se aplicaba a la versión para PC. La gente de EA prometió para FIFA 2003 un engine completamente renovado, que incluiría mejoras significativas en el juego en equipo y las tácticas, y que se basaría en los atributos reales de cada jugador. Además, hablaron de un nuevo modelo físico para la pelota, que incrementaría el realismo de los pases y remates hasta niveles nunca antes vistos, y equipos "inteligentes" que adquirirían conciencia del resultado. A todas estas promesas, le agregué mi ansia por poder jugar finalmente las ligas sudamericanas, y en especial, obviamente, la liga Argentina. Y tras 5 meses desde su última versión (FIFA World-cup 2002 Korea-Japan), la saga FIFA se encuentra nuevamente entre nosotros. Veamos qué es lo que la gente de EA ha cumplido de cuanto prometió...

El juego

Nada más cargarlo, se nota el esfuerzo realizado por EA para producir el mejor FIFA Soccer visto hasta la fecha. Para la realización de FIFA Soccer 2003, la gente de EA formó un "Concejo Futbolítstico" compuesto por las estrellas internacionales Roberto Carlos, Edgar Davids y Ryan Giggs, en un esfuerzo por elevar el realismo del juego al máximo. Hay que tener en cuenta que la versión para PC no es la única: a ésta se suman las versiones para PS2, PSOne, Gamecube, Xbox y hasta Gameboy Advance. Y en el caso particular de la versión para PS2, FIFA debe soportar una durísima competencia con el impresionante Winning Eleven de Konami, considerado el mejor juego de fútbol para consolas que existe. Con el panorama de Winning Eleven ya comercializándose en Europa, y próximo a debutar en Estados Unidos, más los flojos números de ventas de los últimos dos FIFA, EA se juega el todo por el todo con esta nueva versión en todas las plataformas, y lo demuestra, con la versión del juego más espectacular de los últimos tiempos.



El juego se focaliza en la competición entre clubes, habida cuenta de que durante este mismo año fue lanzada la edición especial de la Copa del Mundo. La variedad de ligas y equipos es impresionante: nada menos que 16 ligas, con 450 equipos, y más de 10.000 jugadores de todo el mundo, modelados a partir de sus contrapartes en la vida real. Entre estas ligas se cuentan obviamente las clásicas ligas Española, Italiana, Inglesa, la Major League Soccer norteamericana, la Bundesliga Alemana, y varias más. Además, incorpora los planteles completos de los seleccionados que intervinieron en la Copa del Mundo de este año, así como un set completo de camisetas locales y visitantes para cada conjunto. Por otra parte, existe en el juego un set de equipos "estelares", de los cuales los rostros de los jugadores se han modelado con especial cuidado, así como sus estadios característicos, y de los cuales los hinchas entonan sus cánticos tradicionales cuando los utilizamos. Entre estos equipos, se cuentan obviamente los de renombre mundial, como el Real Madrid y el Barcelona de España, la Roma y el Inter de Italia, el Manchester United de Inglaterra, el Bayern Munich de Alemania, y el Galatassaray de Turquía. Y como es costumbre en la serie FIFA, los planteles de todos los equipos se hallan al día, así como sus respectivos calendarios oficiales de encuentros. Los modos de juego incluyen Amistoso (el clásico modo multiplayer, en el que también podemos competir contra la AI), Temporada de Clubes, torneos y copas, tanto reales como creados por el usuario. Existen además varios torneos que podremos destrabar, mediante el clásico método de ganar el juego en los modos tradicionales que se nos presentan.
El primer aspecto en el que se nota la enorme mejora experimentada por FIFA 2003 con respecto a sus versiones anteriores, es en su nuevo y espectacular engine (no queremos ser mal pensados, pero tiene un cierto aroma a Winning Eleven...). El mismo está pensado específicamente para premiar a aquellos jugadores que hacen un culto del juego asociado, y en especial, que utilizan todos los botones de la interface. En FIFA 2003 no es posible ganar partidos si no practicamos el juego en equipo, lo que habla muy bien del nivel de realismo que ha alcanzado la serie. Olvidate de jugadores con performances dignas de Superman, o que desde cualquier posición la clavan en el ángulo, y que permitían en ediciones anteriores marcar goles y ganar partidos por el mero uso de jugadas personales. A este efecto, el "turbo" ha sido modificado para no permitir abusos. Ahora, los jugadores necesitan un cierto espacio para desarrollar velocidad, y a la vez pierden dominio de la pelota cuando pican, por lo que es mucho más fácil quitársela, sobre todo para un defensor parado de frente a la jugada. Además -factor importantísimo- no pueden rematar al arco si están picando. Respecto de los remates al arco, antes bastaba con pisar el área con un delantero experto con pelota dominada para sacar un remate perfecto, que se clavaba en el ángulo o contra un palo. En cambio, la nueva versión de FIFA nos provee un control exacto de los pases y remates, permitiéndonos patear exactamente adonde apuntamos, y con la potencia deseada, de acuerdo al tiempo que presionamos la tecla de disparo a puerta. Esto significa que en una situación de gol, si rematamos bien, dejaremos sin chances al arquero, pero de lo contrario erraremos miserablemente, mandando la pelota afuera, o por arriba del travesaño, directo a la popular. Los pases, centros, quites y cierres lucen muchísimo más realistas bajo el nuevo engine, que además se conjuga con la IA para hacer que los jugadores contrarios marquen muchísimo mejor, y que una vez que recuperan la pelota, la distribuyan con criterio, elaborando buenas jugadas de ataque. De hecho, si empleamos el seteo por defecto en "modo simulación", y la velocidad del juego en "normal", los partidos de FIFA 2003 no difieren mucho de uno real, con marcadores finales lógicos. Muy bien, EA.
El nuevo modelo físico de la pelota contribuye en gran medida al realismo de FIFA 2003, incidiendo directamente en remates, pases y gambetas, agregando las imperfecciones en el tratamiento de la misma propias de jugadores humanos, en vez de la perfección robótica apreciada en entregas anteriores. Hay que destacar especialmente el impresionante sistema implementado para



Desde todo punto de vista, FIFA 2003 es un espectáculo visual



La ambientación es espectacular: miren este estadio, la hinchada, los petardos...



Repetición de un foul sobre Bati: Davids sabe que no conviene que llegue al área...

ejecutar los tiros libres y los córners. En un tiro libre, el jugador designado de antemano se para delante de la pelota, frente a la barrera. Mediante los cursores podemos elegir patear al arco, colocando la mira contra la red de fondo (ya sea buscando el remate medido por arriba de la barrera, o uno potente al palo del arquero), y pateando con la tecla de remate, o implementar una jugada con pelota parada, colocando la mira a ras del piso y utilizando la tecla de pase o la de centro. Una vez seleccionada la jugada, la exactitud de la ejecución dependerá de que atinemos a presionar la tecla correspondiente en el momento exacto, empleando un medidor similar al utilizado en los juegos de golf, con un marcador que oscila en un semicírculo rojo, con una pequeña franja verde que indica el lugar exacto a presionar para efectuar exitosamente la jugada. Y no sólo eso: además, se ha implementado la posibilidad de patear la pelota con efecto, utilizando para ello una mira en la pelota misma, mediante la cual indicamos al jugador el lugar preciso en que queremos que impacte el pie: ideal para buscar esas famosas combas por afuera de la barrera, o sobre la misma, y con la pelota describiendo un arco que en su trayectoria final la aleja de las manos del arquero, rumbo al ángulo. Este sistema, si bien requiere una gran exactitud en el uso, premia a quienes lo saben utilizar con tiros libres magistrales, contra los que el arquero nada puede hacer. Sencillamente soberbio. Una lástima que el mismo sistema no se emplee para los penales, que utilizan el mismo y anticuado sistema de siempre. La "toma de conciencia del resultado" que prometieron los chicos de EA está ahí: he podido comprobar la presión que ejerce un equipo local cuando le vamos ganando 1-0 de visitante, y el reloj marca el minuto 80. El pressing en mitad de cancha se hace sentir, y los centros llueven sobre nuestra área. Lógicamente, tanta presión de mitad de cancha hacia adelante tiene su precio, y he podido en más de una ocasión robar una pelota a la salida de mi área, y partir en veloz contrataque para sellar el resultado con un segundo gol fulminante. Otro punto a favor.

Técnicamente hablando...

Un apartado sobre el que vengo haciendo hincapié desde varias versiones atrás, es el progresivo perfeccionamiento de los gráficos. Y en FIFA 2003, son sencillamente fantásticos. En una PC potente, con el juego en 1024 X 768 y los detalles en modo "High", el juego luce fabuloso. Los jugadores disfrutan de una generosa cantidad de polígonos, y de texturas de calidad casi fotorrealística, que hacen que luzcan plenamente reconocibles. Los estadios están recreados a la perfección, y las hinchadas han dejado de ser "papelitos" para transformarse en un colorido espectáculo en el que cada simpatizante se distingue perfectamente, aunque aún están hechos en 2D. El césped y el cielo lucen muy bien, así como la mayoría de los detalles. Los highlights de los goles y las jugadas de peligro son sensacionales, realizados muy al estilo televisivo, con efectos especiales y juegos de cámaras, y mostrando cada jugada desde varios ángulos.

El sonido, como siempre, es de otro planeta. Los cánticos de la hinchada, el rugir de la multitud ante una jugada de peligro, los gritos de delirio que producen los goles, y sobre todo, el exquisito comentario de John Motson, esta vez acompañado por Ally McCoist, contribuyen en gran medida a crear el clima futbolero de FIFA 2003. Y ni qué hablar de la banda sonora, que incluye algunos de los temas más de moda este año.

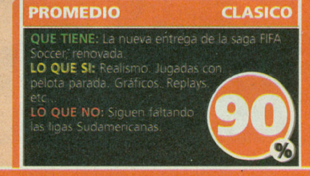
Carencias y conclusiones

Con todo lo bueno que hemos dicho hasta este momento, ustedes podrían pensar que FIFA 2003 lo tiene todo. Pues no. No lo tiene todo. Entonces ¿Qué le falta? Algo IMPERDONABLE: Las ligas Sudamericanas, a excepción de la Brasileña. Sí, señores. Una vez más, EA nos ha defraudado a todos (y de paso, se resta tres puntos de promedio), desentendiéndose de algunas de las mejores ligas del mundo, como la Argentina -que permanentemente provee equipos campeones de América y del Mundo, poniendo a menudo un equipo en Tokio, listo para disputar la Copa Toyota Europeo-Sudamericana-, y a la que los clubes más ricos del mundo viven despojando de jugadores, gracias al poder de los dólares. Y tampoco encontramos la liga Chilena, ni la Uruguaya, ni la Mexicana... eso sí, podemos jugar la liga Coreana, la Thailandesa, o la de Israel. Sin ánimo de ofender, algo absolutamente inexplicable. Y sino, que alguien me diga por favor qué equipo Coreano o Thailandés ganó algo alguna vez.

Pero en definitiva, y a pesar de esta tremenda carencia, y de mi orgullo herido, FIFA 2003 es un juego de fútbol sensacional. Con el nuevo engine que redefine la saga en materia de realismo, el nuevo modelo físico de la pelota, el sistema de tiros libres, los exquisitos gráficos, sonido, replays, y la variedad de opciones de siempre, FIFA Soccer 2003 es la versión del juego que los fans de la saga estábamos esperando desde hace tiempo. ☒



Por si no me conocen, soy Dany, el diseñador gráfico de Xtreme PC. Acá pueden ver lo que puede hacer el nuevo y espectacular sistema para patear tiros libres, cuando le toman la mano: en las fotos pueden ver el golazo que Diego "El Diego" Bournot clava increíblemente en el ángulo... en realidad, gracias al Photoshop, que hace maravillas. Y si no fuera porque Diego me está encañonando con un CD de la música maraca de Rocky, no retocaba las fotos. Tranquilo, Diego, es joda... ¡Pará! ¡No, Rocky es la masa! ¡Nooooo! n... ¡PAF!



PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: La nueva entrega de la saga FIFA Soccer, renovada.
LO QUE SI: Realismo. Jugadas con pelota parada. Gráficos. Replays. etc...
LO QUE NO: Siguen faltando las ligas Sudamericanas.

90 %

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Surreal Software
DISTRIBUCION: Black Label Games
INTERNET: www.lotr.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: PIII 600 MHz, 128 RAM, 4X CD-Rom, Placa 3D con 32MB, 800 MB en el disco rígido, DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil

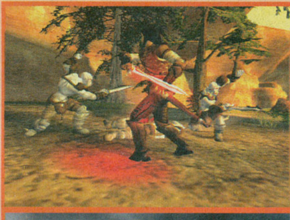
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

NO SABEMOS QUE SERIA MAS PRODUCTIVO: SI DESTRUIR EL ANILLO O LOS 2 CD'S QUE COMPONEN ESTE ENGENDRO...

Gracias a la incursión cinematográfica de la famosa novela de Tolkien, la licencia de la misma se ha convertido en una de las más rentables de la época. Originalmente un libro sólo para nerds, ahora un culto que se puede ver reflejado en la cantidad de merchandising que anda dando vueltas por ahí. Remeras, hamburguesas, tazas, juguetes, y por qué no, los juegos de consola y de PC. Pero, cuando no, la falta de coherencia de la gente que crea bazofias a partir de gallinas de huevos de oro ha logrado cosas insuperables. Si hay una película y un libro que ademas de exitosos, son excelentes... ¿El videojuego también tiene que serlo? Parece ser que no...

El Señor de los Ladrillos

Basado más en el libro que en la película, el juego cuenta con el visto bueno de Tolkien Enterprises. Pero por lo que se ve, nadie leyó el libro en la empresa desarrolladora. The Fellowship of The Ring (TFOTR) trata de contarnos la historia del primer libro, pero falla terriblemente, dando por sentado que cualquiera que se ponga a jugarlo ya conoce la historia de antemano. Si no sabés lo que es un hobbit, si nunca te explicaron quién es Gandalf, empezaste el juego con el pie izquierdo.
La mayor parte del mismo transcurre en tercera persona, con una cámara que tiende a ocultarse detrás de las paredes y hacernos la vida imposible. A pesar de que la mayoría de los escenarios son vastos, apenas incursionarnos entre un par de muros la cámara empieza a molestar. De vez en cuando, tendremos que utilizar la vista en primera persona para tirar piedras o flechas, pero para pelear mano a mano, ésta no se puede utilizar. Los gráficos no son malos. Los escenarios son grandes y largos, y las texturas bonitas. Lo que falla de la parte gráfica, en sí es el diseño de los personajes. Estos tienen muchos glitches, y en las cutscenes no tienen mucho movimiento, además de contar con expresiones faciales casi nulas, y se limitan a mover la boca y pestañear. Esto, agregado a que las voces actuadas son absolutamente desprovistas de ganas ("uan ring tu rul dem ol"), logra el resultado de unas cutscenes bastante desganadas. Al menos podrían haberse esforzado en conseguir actores con "algo" de acento británico.
La jugabilidad es simplemente desastrosa, y los objetivos del juego no tienen nada de divertido. Cuando no estamos caminando por ahí buscando llaves o hablando, el juego nos tira cantidades absurdas de enemigos. Esto logra que TFOTR sea frustrante, aunque no difícil. En ciertos momentos del juego, además de manejar a Frodo, el hobbit encargado de llevar el anillo, podremos controlar a Gandalf el gris, o a Aragorn. Y "gracias" a que las partes que se suponen más difíciles estamos acompañados por los otros personajes que componen la Comunidad del Anillo (Legolas, Gimli, los otros hobbits, etc.) podemos simplemente poner nuestro personaje a un costado, y dejar que ellos se encarguen de los enemigos. O peor aún, simplemente no prestarle la más mínima atención a los enemigos y seguir de largo. Aburridamente fácil.
Por lo menos la música no está fuera de lugar. Cuando entablamos batalla, o correteamos como bobos mirando mariposas, la música se acomoda a la situación. Los efectos de sonido están bien, aunque es una pena que no utilizaran efectos 3D, por ejemplo, en las minas de Moria, en la que los pasos de los orcos suenan como si estuvieran corriendo en un descampado, más que en una gruta cavernosa.
Esperemos que se den cuenta de que esto así no va, y como fanático de la literatura de Tolkien, rezo por que algún DIA hagan un juego del Señor de los Anillos como la gente (¿Un RPG tal vez?). X







Desde arriba:
- Tan emocionante como chupar un clavo.
- Ojo con el fantasma de la inflación.
- Los gráficos impresionan, sí, claro...

PROMEDIO **MALO**

QUE TIENE: La decepción de que nos sigan currando con las licencias que más nos gustan.
LO QUE SI: Yo que sé...
LO QUE NO: Que encima de todo el producto está avalado por Tolkien Enterprises... de terror.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA: Ensemble Studios
DISTRIBUCION: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/ageofmythology
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Pentium II 450 MHz o superior, 128 MB RAM, Placa aceleradora 3D con 16 MB VRAM, 1.5 GB de espacio en el disco duro, Mouse, DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet / LAN - 2-12 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

AGE OF MYTHOLOGY



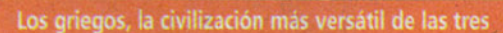
DE LOS CREADORES DE AGE OF EMPIRES NOS LLEGA ¿EL MEJOR RTS DEL AÑO?

Avalado por el monopólico Microsoft, y con el desarrollo de Ensemble Studios, compañía que supo golpear fuerte en el mercado de los juegos para PC con una de las sagas más vendidas del planeta -Age of Empires-, nos llega el esperado Age of Mythology. Sus creadores no sólo supieron trasladar la misma jugabilidad a sorprendentes gráficos 3D, sino que, también eliminaron el característico contexto histórico, volcándose a la más pura y mítica ficción.

Dentro del juego, descubriremos que se ha cuidado mucho el detalle del realismo, reflejado en una gran cantidad de unidades, algunas ya conocidas, como los arqueros, caballeros, lanceros, o las catapultas, todos ellos elementos "clásicos" de Age of Empires (AoE). Esta vez, se las verán contra poderosos minotauros, gigantescos cíclopes, y ágiles centauros, entre muchas unidades más. Ya que se trata de un juego de ficción, uno no se espera ningún tipo de "lección" histórica en Age of Mythology (AoM), ya que, evidentemente, carece de batallas verdaderas o de acontecimientos que tomaron parte en algún lugar comprobado. El concepto principal sigue siendo sumergirse dentro de las diferentes civilizaciones, cada una con sus respectivas características, y lo más importante, sus correspondientes creencias, de modo que se incluya el beneficio que cada dios pueda brindar a cada una. A aquellos que estén familiarizados con el control de cualquier RTS, especialmente Age of Empires II, les resultará muy cómodo el manejo de AoM. El equipo de desarrollo se ha tomado su tiempo para ajustar minuciosamente cada detalle de la nueva interface, haciéndolo todo muy sencillo, para que aunque sean iniciados en este género no se les compliquen las cosas.
Muchos de los juegos de estrategia en tiempo real poseen un cierto número de razas o facciones para elegir. En el caso de Warcraft III son muy pocas (tan sólo cuatro), en comparación con AoE, que incluye más de diez. La poca variedad de razas marca una diferencia muy beneficiosa en la jugabilidad, tal es así, que hay muchas formas de comandar unidades y diferentes maneras de llevar a cabo estrategias con cada una de ellas, ya que al ser pocas es más intuitivo saber cuales son sus mejores unidades para tratar de desbalancear el juego. En el caso de AoM, tendremos a disposición tres civilizaciones totalmente diferentes: los griegos, los egipcios y los nórdicos, y cada una está basada mayormente en su respectiva teoría religiosa. Existen variaciones en cada facción, y en el transcurso de la campaña tendremos varias veces la opción de elegir entre diversos semidioses a fin de venerarlos. Los mismos poseen beneficios únicos que serán de gran ayuda, como un poderoso milagro que podrá ser utilizado tan sólo una sola vez, o la habilidad de habilitar una potente unidad mitológica, o alguna mejora a nivel tecnológico. Tendremos en total la opción de elegir entre tres civilizaciones, nueve dioses y ¡Hasta 27 semidioses!
Esto le otorga a este título una gran cantidad de combinaciones a cada facción, que más de un RTS ha de envidiar.

Como es de imaginarse, AoM contiene un estilo de juego muy similar a Age of Empires II. Mientras recolectamos los diferentes recursos, deberemos construir nuestro pueblo, así como producir y comandar ejércitos para ir así descubriendo nuevas tecnologías. También el sistema de obtención de recursos es muy parecido al de Age of Empires II, pero con un pequeño e innovador cambio. En AoM necesitaremos nuevamente de la comida. Esta servirá mayormente para entrenar unidades, y avanzar a través de las épocas. La misma se obtiene cazando, recogiendo frutos, utilizando granjas para recolectar cultivos, o pescando. El siempre preciado oro servirá para comprar nuevas tecnologías, o también para construir unidades militares de élite. La madera no debe faltarnos en ningún momento, ya que sin ella será imposible construir casas, fortalezas y torres, asi como la totalidad de nuestra base. La piedra, el cuarto recurso -muy utilizada en AoE-, ha sido reemplazada por el "Favor", una especie de regalito divino. El factor "Favor"




Los griegos, la civilización más versátil de las tres


Los nórdicos son muy veloces construyendo maravillas

(digámosle devoción) representa el poder que poseen los dioses -que depende directamente de la adoración de los aldeanos-. Mientras más aldeanos se encuentren venerándonos, más obtendremos de esta "devoción". Este recurso es útil a la hora de crear unidades mitológicas, o mejor aún, para ganar alguna ventaja sagrada.
Un detalle bastante interesante, es que cada civilización tiene una manera distinta de ganar la dichosa devoción. Los aldeanos griegos rezarán en su respectivo templo, incrementándola. Los trabajadores egipcios construirán ídolos moldeados con la forma de sus dioses, dependiendo de su altura y tamaño la cantidad de devoción obtenida. Y por último, los nórdicos obtendrán el nuevo recurso mediante el combate.
Cada civilización posee diferentes tipos de héroes, los cuales se especializan en defender las distintas unidades mitológicas que lo acompañen. Los griegos gozan de la gran ayuda de luchadores legendarios, como Odysseus, Jason o Heracles, entre otros. Los egipcios poseen sacerdotes, y un potente líder faraón, el cual nos será de gran ayuda a la hora de edificar, ya que acelera notablemente los tiempos de construcción. Los nórdicos tienen el beneficio de producir innumerables "helsirs", guerreros sagrados altamente favorecidos por los dioses.
Age of Mythology incluye un modo single player en forma lineal, que contiene 12 escenarios para cada una de las campañas. Las escenas intermedias, que utilizan el mismo engine 3D del juego, sirven para mostrar por dónde nos llevan las diferentes historias que viviremos, mientras surcamos los mares o visitamos tierras lejanas. La variedad de las misiones es excelente, así como el delicado trabajo de mostrarnos las nuevas unidades, tecnologías y estructuras, brindándonos también un poco de tiempo para entender cómo funciona todo.
La modalidad "Random map" es sobresaliente, ya que agrega a Age of Mythology mucha rejugabilidad. En esta opción, tendremos a nuestra elección varios mapas, algunos en el desierto de Egipto, pasando por las frías llanuras de Escandinavia, hasta llegar a las mitológicas tierras de Grecia. Podremos jugar con o contra ¡Hasta 11 jugadores controlados exclusivamente por la computadora! Y además, con la opción adicional de poder ajustar su dificultad y personalidad. Las diversas maneras en que el modo "Random map" podrá ser jugado son las siguientes: Deathmatch (de este modo empezaremos con una gran cantidad de recursos); Conquest (donde la conquista absoluta es requerida para la victoria); Supremacy (no sólo se basa en la conquista, sino que es posible ganar construyendo maravillas o capturando determinados sitios) y Lightning (un modo extra rápido). Sin dudas esta muy buena opción será bastante útil a la hora de jugar en solitario (si ya terminaste la campaña) o simplemente no sos poseedor de una conexión a Internet o no tenés acceso a una LAN, y que en estos tiempos de crisis nos viene como anillo al dedo a todos. El multiplayer funciona a la perfección, y tiene la capacidad de hospedar hasta 12 personas a la vez, las cuales podrán organizar partidas en los modos comentados anteriormente.
Age of Mythology posee un espectacular apartado visual. Los gráficos en 3D se destacan por sus minuciosos detalles, y el extremo cuidado dedicado a las asombrosas animaciones. Es así que podremos ver como los minotauros hacen volar a sus víctimas a fuerza de sus potentes cornadas, o deleitarnos cuando los centauros se preparan para disparar su arco en sus características poses. Tambien asistiremos a impresionantes efectos que causan los poderes divinos, por ejemplo la magnífica lluvia de meteoritos del dios Thoth o el arrasador tornado de Horus.
El estupendo sonido, y la espectacular banda sonora acompañan de maravilla la experiencia. Diferentes tracks ambientales, dependiendo de la civilización, suenan de fondo al jugar. Asimismo, escucharemos las voces de las unidades en su idioma nativo. Muchos querrán saber si Age of Mythology tiene más que ofrecer en comparación con Warcraft III. En lo personal, no podría elegir... ambos son fantásticos, y disponen de grandiosas características. Más que nada, pasa por una cuestión de gustos. Pero hay que reconocer que Ensemble hizo un trabajo soberbio y, sin dudas, Age of Mythology pasara a la historia como un clásico indiscutido en el mundo de los RTS. X



Desde arriba:
- El detalle de cada una de las unidades es asombroso. - El pegaso sobrevuela las características edificaciones griegas. - Los meteoritos caen sobre territorio enemigo: Saddam, muérete de envidia...

Desde arriba:
- Los gigantes de fuego son una excelente unidad a distancia.
- El apoyo de las manticore es necesario.
- ¡Gigantes, destruyan todo!.



PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un espectacular RTS, basado en la mitologia, y desarrollado por los creadores de Age of Empires.
LO QUE SI: Los gráficos. La jugabilidad. El sonido y la música. Las unidades mitológicas. El modo Random map. La "Devoción".
LO QUE NO: En el fragor de la batalla se pueden confundir algunas unidades (pero nadá serio).

94%

PRISONER OF WAR

AVENTURAS EN UNOS CAMPOS DE CONCENTRACIÓN DONDE REALMENTE "LA VIDA ES BELLA"

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Wide Games
DISTRIBUCIÓN: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com/pow/front.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.1 P III 500 MHz, 128 MB RAM Placa de video de 16 MB RAM, CD-ROM 8X
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Sucede que muchas veces los programadores o los distribuidores de juegos se van de mambo al elogiar las características de su futuro fichín estrella. Tales situaciones suelen provocar verdaderas decepciones cuando, tras instalar el programa en nuestras máquinas, comprobamos que la mayoría de las prometidas virtudes brillan por su ausencia. Tal es el caso del juego que hoy nos ocupa: Prisoner of War, del cual sus creadores nos contaron maravillas que jamás aparecieron en el producto terminado.





Desde arriba:
- Un poco de ejercicio para quemar calorías
- Vas a ver con tu mamá
- Aflojemos con el desayuno que todavía nos queda el almuerzo y la cena!

Pero para ser justos con este POW, vamos a separar lo imaginario de lo real: se suponía que en este juego protagonizaríamos al Capitán Lewis Stone, experto en escapar de los más tenebrosos campos de concentración Nazis, donde la muerte ronda en cada esquina, bajo el implacable acecho de los furiosos y sagaces guardias de la Alemania de la Segunda Guerra.

¿Qué hubo de cierto en todo esto? Que efectivamente, nuestro nombre es Lewis Stone.

Se suponía también que el régimen de estas prisiones sería tan estricto que un alucinante sistema de inteligencia artificial regiría el comportamiento tanto de los soldados nazis como de nuestros compañeros en desgracia.

¿Con qué nos encontramos? Con que los guardias y el personal jerárquico del complejo, terminaron siendo más buenos que Carozo y Narizota. De hecho a cada rato nos invitan a ir a tomar la leche, nos saludan todas las mañanas con la misma frase de bienvenida, y tienen para con nosotros una paciencia y resignación dignas del mayordomo de los jugos Tang.

Dicho todo esto, no cuesta mucho imaginarse que en realidad estos campos de la muerte no son mucho más peligrosos que una colonia de vacaciones a la vuelta de tu casa. De hecho, lo único que podrá matarnos será una sobredosis de colesterol (al estar obligados a ingerir tres comidas diarias a horarios regulares), la fatiga propia del embole carcelario, o los diálogos cuasi mogólicos que sostendremos con los demás habitantes del predio.

Durante todo el juego, que consta de cinco misiones (que incluyen al famoso Castillo Colditz, ahora convertido en un pelotero para señores grandes) no podremos arrojar más que algunos cascotitos, y ni que hablar de ser castigados o golpeados por nuestra actitud de rebeldía. ¡Nada de eso! Si nos pescan trepados al muro exterior de la prisión, con casi un pie en territorio liberado, nuestros carceleros menearán sus cabezas, y con unas palmaditas de hombros nos llevarán a una confortable cárcel donde, como mucho, pasaremos la noche, para volver a reintegrarnos rápidamente a la monotonía diaria de esta maravillosa casita de muñecas del Reich.

Para colmo de males, nuestro personaje es una mezcla de Dean Martin y Guillermo Andino, de lo más creído, desagradable y torpe. Tan solo verlo caminar de puntillas mueve a la carcajada instantánea.

Eso sí, a los chicos malos de vez en cuando puede que se les escape un tiro, pero nunca nos darán en ningún órgano más vital que el dedo gordo, y en el caso de ser heridos no solo nos retarán ellos, sino que recibiremos también el sermón de la enfermera de turno, la cual tampoco se luce por sus comentarios.

Para que les quede claro, nosotros jamás podremos empuñar nada más peligroso que una tostada con chucrut; aunque si tenemos la buena voluntad de imaginar que estos mismos soldados que nos convidan con leche y pastelillos podrían llegar a desmembrarnos hasta la muerte si nos pescan robando o escudriñando en sus oficinas (ni hablar de si nos agarran en plena fuga), y si somos miembros de algún Club del Trueque de esos que pululan por nuestro país, podremos llegar a disfrutar bastante de este jueguito.

De hecho, y aunque parezca mentira, yo lo he hecho. Tan solo no se dejen atrapar, y junten las cosas que nos irán pidiendo a cambio de otros objetos o favores que nos acercarán a la tierra prometida. Ambas cosas son de lo más fácil: si se agachan los guardias no los ven, y si encuentran lo que los demás necesitan y lo canjean por elementos un tanto más útiles para llevar a buen puerto nuestro plan de escape verán que todo saldrá bien.

Eso sí, ni se les ocurra golpear las paredes, porque eso pone como locos a los pobres chicos Nazis, ¡Tampoco es cuestión de zarparse mal, che! X

PROMEDIO REGULAR

QUE TIENE: Todos son tan buenos que al final uno se encariña y no se quiere escapar...
LO QUE SI: La música, los gráficos y algunos efectos climáticos.
LO QUE NO: las voces (lejos, las peores que hemos escuchado), los diálogos, lo absurdo de las situaciones, la falta de violencia, el manejo de cámaras en las esquinas.

59%

REAL GIRLS STRIP POKER
+ OPPONENT PACK 1 + OPPONENT PACK 2

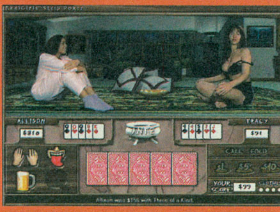
DE REAL... SOLO EL NOMBRE

FICHA TECNICA

COMPAÑIA: Pokai Software
DISTRIBUCION: Pokai Software
INTERNET: www.pokai.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Windows 95/98, Pentium 100Mhz con 20 MB libres en el disco rígido, 32MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video SVGA, Video y Sonido compatible con DirectX 3
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Y bueno... cada tanto nos toca revisar algún que otro fichín que sirva para relajar la vista un rato. Lástima que Real Girls Strip Poker no sirva ni siquiera para eso.
Este es uno de esos jueguitos de poker (que suelen resultar sumamente aburridos), para lo cual no tienen mejor idea que poner unas cuantas chicas contra las que jugar, primero por dinero, y una vez que se termina el dinero, por sus prendas. El problema con este tipo de juegos, es que simplemente se limitan a mostrarnos fotitos de las chicas contra las que jugamos, quitándole al juego toda la emoción o el dinamismo que pueda llegar a generar. Pero aquí en Real Girls Strip Poker, intentan brindarnos un poquito más, entregándonos pequeños videos animados de las mujeres, que se repiten durante cada partida, para intentar hacernos creer que están vivas. La verdad es que preferiría las fotitos de antaño.
Por si fuera poco, a todo lo malo que puede tener el producto, partiendo desde su concepción, tenemos que sumarle el hecho que se trata de un juego donde podemos ver chicas desnudas. Pero en Pukai Software se olvidaron que a la gente le gustaría ver "chicas". En lugar de eso, nos presentan a la generación de 1950 del PAMI: entre todas las mujeres que ofrece el juego, no pude encontrar una sola que valga la pena enfrentar. Pero en cambio sí encontré varias que bien podrían sentarse una tarde a tomar mate con bizcochitos de grasa con mi abuela.
Real Girls Strip Poker ofrece cuatro mujeres diferentes con las cuales luchar por esas preciadas prendas. Además, cada uno de los dos packs de oponentes adicionales nos ofrece cuatro mujeres más cada uno, para lograr un total de 12 "adorables señoritas". La verdad que es un despropósito gastar un CD entero para adicionarle tan sólo cuatro mujeres.
En cuanto al desarrollo, es igual que cualquier otro título semejante. Tendremos que empezar a apostar dinero según las manos que recibamos, basándonos en la escala de jugadas del Poker (par simple, doble, pierna, color, etc.). Si las cosas van bien y logramos dejar a nuestra contrincante sin dinero, esta ofrecerá alguna de sus prendas a cambio de 100 dólares extra, y asi sucesivamente hasta lograr que se despoje, ella o nosotros, de las cuatro prendas que posee cada personaje.
Como elementos innovadores, se encuentra la posibilidad de competir contra dos mujeres al mismo tiempo, cosa que no difiere en nada de la clásica versión "uno contra uno", salvo que resulta más sencillo desnudar a dos mujeres que a una, debido a que también se apuestan entre ellas. Otros elementos que brinda el juego, son unas "opciones interactivas" que se encuentran en la barra de herramientas. Dichas opciones son: una mano que nos permite tocar a las chicas; una lengua, para lamer a las susodichas; cerveza para brindarles un buen trago; y una lupa que nos permite ver en profundidad a alguna de nuestras niñas, pero dicha lupa recién estará disponible una vez que hayamos logrado desnudar por completo a alguna de las "bellas" damas.
Cabe aclarar que, salvo la lupa, ninguno de los otros elementos tiene incidencia real en el desarrollo del juego, simplemente sirven para hacer que la chica en cuestión realice alguna declaración al respecto, como "¡Ay, como me gusta!", y sandeces por el estilo.
Pero no se preocupen, si en realidad les interesa el producto y no sabían dónde adquirilo, la gente de Pukai nos hace las cosas más fáciles, y nos brinda la inigualable oportunidad, solo por esta vez, y por tiempo limitado, de disfrutar en exclusiva, del único y maravilloso Real Girls Strip Poker (sic), a un precio de oferta. Un producto que en cualquier lado pagarían 10 o 15 U$S, en esta ocasión, y gracias a la intervención de Pukai Software, puede llegar a nuestras manos por el "increíble" precio de ¡¡¡U$S 84,90 los 3 CDs!!!. Si esta gente pretende llenarse de plata vendiendo este producto, creo que han errado el concepto, porque con tanto juego bueno andando por ahí, jugar a Real Girls Strip Poker es una pérdida de tiempo. Y si lo que quieren es ver a unas cuantas chicas desnudas, existen muchas opciones mejores, y por un precio mucho menor. X







Desde arriba:
- Debbie bien podría estar cuidando a su nieto
- ¡Qué Minas!
- La pantalla de selección de oponentes.

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un fichín de Poker erótico con unas cuantas momias por oponentes.
LO QUE SI: Se puede desinstalar.
LO QUE NO: El contenido y el precio de esta bazofia.

35%

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

PREMIO X XTREME

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: IO Interactive
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium III 450 MHz, 128MB RAM, CD-ROM de 16x, Aceleradora 3D de 16 MB de VRAM, 800 megas de espacio en el disco rígido, placa de sonido y DirectX 8
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

EL REFINADO ARTE DE MATAR A SANGRE FRIA

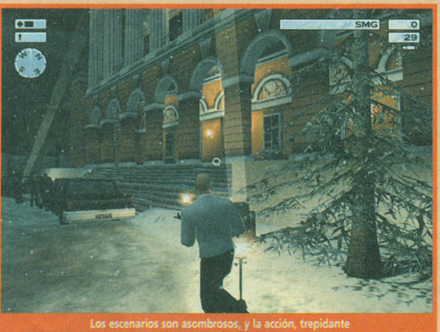
Es verdad que el primer juego era muy difícil, quizás demasiado. Pero también, el hecho de tener que cuidarnos permanentemente de no cometer ningun error, bajo ningun concepto, era lo que hacía de Hitman: Codename 47 uno de los juegos con mejor ambientacion y uno de los pocos que logró crear una presión constante sobre los jugadores, llevándolos al punto del pre-infarto. Y ahora... ¡SÍ! Vuelve el pelado más cool del mundo. Despues de que muchísimos jugadores en todo el mundo se quejaran de su elevado nivel de dificultad y, sobre todo, de la falta de una opción para poder salvar la partida en el medio de una misión. IO Interactive haciendo caso de estas quejas, nos trae Hitman 2: Silent Assassin (H2SS), y en esta nueva entrega nos permite jugar la campaña en tres niveles de dificultad, que no sólo se limitan a elevar o disminuir la sagacidad y cantidad de nuestros enemigos, sino que también modifica la cantidad de saves permitidos por cada mision (en el nivel más difícil, profesional, al igual que en la primera parte, ni siquiera podemos grabar).

La historia

Después de haber hecho "sonar" a más de uno con su cuerda de piano y sus innatas dotes asesinas, 47, tras descubrir su verdadera procedencia en el final de la primera entrega, decide retirarse del negocio de los asesinatos. Y qué mejor para empezar una nueva vida, que dedicarse de lleno a ser jardinero en una iglesia, en un pequeño pueblito de Sicilia. Mientras cuida las hortalizas y resiste los impulsos de estrangular al espantapájaros del jardín, 47 parece que por fin encontró la luz. Pero no hay bombita de 100 Watts que dure toda la vida, y tras una terrible golpiza, el Padre de la iglesia y amigo de 47 es secuestrado, y se nos reclama una elevada suma de dinero si es que lo queremos ver nuevamente con vida. Parece ser que a 47 no le va a quedar otra que volver a dedicarse a la "música"...

Un regreso espectacular

Nuevamente nos contactaremos con la agencia que nos encargaba "los trabajitos" en la primera parte, y a medida que vayamos cooperando con ellos, nos acercarán más información sobre el paradero de nuestro amigo. Gráficamente, Hitman 2 no es una gran evolucion con respecto a su predecesor, pero esto se debe, por sobre todas las cosas, a que en su momento, Hitman fue un adelantado a su época. Los niveles vuelven a ser inmensos y muy detallados. Tanto en interiores como exteriores, todo posee un extremo nivel de cuidado. Las misiones nos llevarán a lugares tan dispares como Italia, India, Japon o Rusia -en total son más de 20 misiones- y en cada lugar, los personajes nos hablarán en su idioma nativo. Esto genera secuencias hilarantes, por ejemplo, en Italia, cuando se arma la rosca dentro de la mansión de un mafioso, nos podemos aprender todos los insultos en tano que existen, mientras vuelan balas y cadáveres por todos lados. Es también impresionante la inteligencia artificial de la máquina, que no da respiro, y en el nivel de dificultad más elevado nos obliga a permanecer ocultos -o stealth- la mayor parte del tiempo si es que no queremos terminar dentro de una bolsa negra.



Los escenarios son asombrosos, y la acción, trepidante

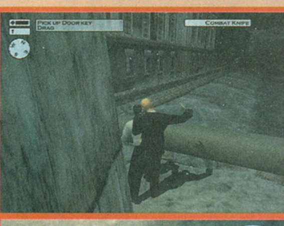

Te dije que el patito de goma es mio, mio y mio

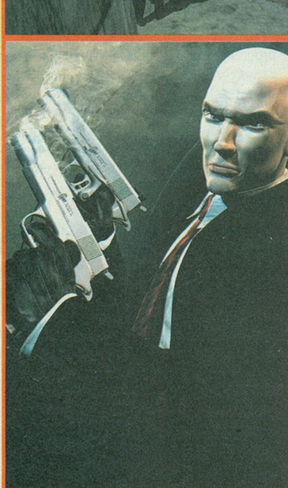
La interface -otro de los puntos que muchos objetaron de la primera entrega- ha sido rediseñada, y es muy accesible para las múltiples funciones que puede realizar nuestro personaje. Recordemos que 47 no sólo es un maestro en el arte de usar la cuerda de piano para estrangular silenciosamente a nuestros adversarios, sino que también posee un cuchillo tan afilado como la lengua de Polino, un frasco de cloroformo, sin dudas el elemento más "piadoso" del que disponemos para quitar del medio a los incordios que nos separan de nuestro objetivo principal. También contaremos con Katanas, y hasta un palo de golf para estos menesteres. Pero eso hablando de las armas para usar cuerpo a cuerpo, el arsenal del que dispodremos a lo largo del juego es impresionante, y recorre toda clase de pistolas, shotguns y rifles comunes, sniper o de asalto, de todo calibre y alcance. Antes de cada misión volveremos a nuestra casucha en la iglesia, donde iremos apilando una

increíble variedad de armamento. Allí deberemos seleccionar "nuestro equipo" para intentar cumplir el objetivo, y aunque podemos llevar casi todo lo que queramos, sólo podemos limitarnos a un solo rifle, y por supuesto, este es imposible de ocultar, por lo que estén muy atentos a la selección, ya que el éxito en muchas misiones depende de que no los descubran, y andar con un rifle de acá para allá puede levantar sospechas en los malpensados habitantes de los lugares que recorreremos.

Esta vez podemos visualizar la acción desde una cámara en primera persona, aparte de la clásica en tercera persona, aunque la nueva sólo es útil en ciertas ocasiones, y la original es la que más vamos a usar, por el hecho de que es más comoda y porque nos permite ver las animaciones de nuestro personaje -muy detalladas- mientras ejecuta cada una de las acciones que le ordenamos.

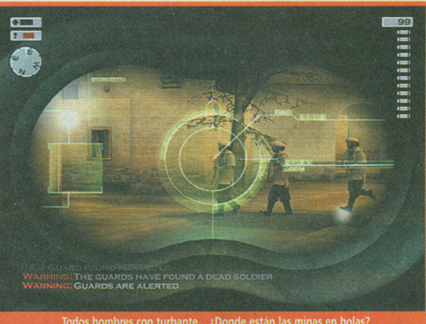
Las misiones





Hazañas como degollar a un guardia sin que dé la alarma nos llevarán bastante práctica

Casi siempre constan de un sólo objetivo principal, que nos es presentado por una animación que simula una cámara de seguridad, estas están brillantemente ejecutadas, y nos dejan muy claro los peligros a los que nos enfrentaremos. Como dijimos, es elemental permanecer ocultos la mayor parte del tiempo, mientras nos sea posible, o por lo menos hasta cumplir con nuestro objetivo, ya que muchas veces, este escapará si se da la alarma sobre nuestra presencia en las cercanías. Al igual que en el juego anterior, nos podemos cambiar de ropa con cualquiera de los personajes masculinos que "bajemos" durante el transcurso de la misión. Esto nos permite cierta libertad, pero recuerden que tienen que actuar en todo momento en forma casual, o por más disfraz que lleven puesto, serán descubiertos y una lluvia de balas lloverá sobre sus peladas. Ni qué hablar de si se les ocurre sacar un arma en presencia de alguien.



Todos hombres con turbante... ¿Donde están las minas en bolas?

Uno de los mejores aspectos del juego es la libertad de acción que poseemos, y el hecho de que todas las misiones pueden ser resueltas de varias maneras -casi todas intuitivas- por lo que no es sólo probar hasta dar con lo que se les ocurrió a los diseñadores. Por otra parte, más les vale tomarse todo con calma, ya que el arte de acercarse a alguien por la espalda en modo sigiloso -que es muchiiiiiisiiiimo más lento que el caminar normal- y matarlo, nos llevará un buen rato en aprenderlo con la destreza suficiente como para que nuestras víctimas no se aviven y empiecen a los gritos. También, aunque en el nivel de dificultad normal es posible -y a veces recomendable- abrirnos camino a tiro limpio, en los niveles más elevados, -que son en los que les recomendamos jugar, sin dudas- es prácticamente imposible conseguir nuestro objetivo por el medio de la fuerza bruta. Como dificultad adicional, en el modo profesional no aparecen los enemigos en el mapa, otro detalle realista que hace todo más complicado e impredecible. En este modo, las armas también tienen un retroceso menor que en el nivel más fácil, y tendremos que calcular bien las distancias y ajustar la puntería si queremos dar en el blanco.

Otro de los aspectos más espectaculares de Hitman 2 es la forma en que mueren nuestros enemigos, prácticamente impredecible. Pueden caer redondos en el lugar tras haber recibito un tiro de un rifle sniper en la frente, o dar una vuelta carnero triple -a veces rozando lo ridículo- ante un impacto en la cabeza a quemarropa. También, al igual que en el primero es vital esconder los cadáveres, -es impresionante ver como quedan despatarrados- y llevarlos desde cualquier extremidad, arrastrandolos mientras se chocan contra todos los muebles del lugar para no dejar rastros.

En el área del sonido, aunque es de primera línea en todo sentido, el mejor aspecto sonoro de Hitman 2 es, sin dudas, la música. Ejecutada en gran parte por la orquesta filarmónica de Budapest, nos pondrá los pelos de punta ya desde la pantalla principal del juego. La voz de los personajes también es muy acertada, sobre todo por la diversidad de lenguajes que maneja, y especialmente por la voz de 47, nuestro personaje, muy adecuada.

En resumen

Hitman 2: Silent Assassin es sin dudas una magistral continuación de lo que fuera un juegazo hace 2 años. Es un juego difícil y tiene mucha rejugabilidad, ya que cada misión se puede terminar de varias maneras. Si tenés el pulso para soportar el nivel de dificultad, él estomago para digerir ciertas escenas, y una parsimonia a prueba de balas, no lo dudes ni un instante. Pocos juegos son tan gratificantes de jugar como éste. X

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: La continuación de uno de los mejores juegos del 2000, único en su estilo.
LO QUE SI: Graficos, desarrollo, sonido, escenarios y la variedad de modalidades para completar cada mision.
LO QUE NO: Es dificil como la #$#$@, pero jugarlo en los modos más faciles le quita parte de la gracia.

92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Digital Extremes
DISTRIBUCIÓN: Atari
INTERNET: www.unrealtournament2003.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/Me/2000/XP (Linux en descarga separada), Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, Tarjeta de video 16 MB compatible con la versión 8.1 de DirectX, 3 Gigas de disco duro libre
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet 1 a 64 Jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



El detalle de los escenarios es, fuera de joda, irreal

UNREAL TOURNAMENT 2003



DEMOS COMIENZO AL TORNEO MÁS IRREAL DE LA GALAXIA

El gran desafío ha comenzado. Y todo indica que, pisando fuerte, Unreal Tournament 2003 finalmente llegó a nuestras PCs con cuatro modalidades de juego (dos de estas totalmente nuevas), así como también con unos gráficos y sonido que dejarán en terapia intensiva a más de uno. Y entre tantas emociones fuertes, la gente de Digital Extremes le agrega unas cuantas e innovadoras maniobras al típico control, que hacen aún más competitiva y atractiva la ambiciosa caza de los tan preciados FRAGS...

UT2003 dispone de un elaborado Single Player (con unos breves tutoriales), cuyo sencillo argumento nos lleva a recorrer los detallados e intrincados niveles del juego. A principio del mismo harán que comprobemos en varios "mano a mano" si tenemos la habilidad y capacidad necesarios para afrontar tan violento torneo. Desde ya les comento que, pasadas las pruebas, es necesario hacerse de un equipo, el cual llevará de estandarte el nombre y la insignia que elijamos adecuadamente para nuestro conjunto. Estos muchachos nos acompañarán a lo largo de todo el torneo. Para formar este equipo, se nos despliega un menú explicativo que revela todas las cualidades y el modelo en 3D que poseen los pintorescos personajes que se incluyen en UT2003, para que de esta manera puedan ser seleccionados.


¡Diga Whisky!

Hay que tener en cuenta dichas cualidades (arma favorita, puntería, agresividad, agilidad y táctica de equipo), ya que si armamos un grupo de competidores mediocre o poco balanceado, es sabido que terminaremos desparramados por el piso, o lo que es peor, recibiendo las interminables burlas bastante subiditas de tono. A medida que vayamos progresando en el torneo, se habilitarán varios competidores extra, los cuales (si queremos) se pueden pasar a nuestro bando, reemplazando a uno que ya no nos sea útil. Algunos de estos se pueden combinar muy bien con otros que hayamos elegido anteriormente. Por ejemplo, el competidor Remus es muy eficaz si está acompañado de su hermano gemelo Romulus (¡Cuanta imaginación!), y así con otros de igual raza, parentesco o habilidades.

Las cuatro modalidades

Los nuevos modos de juego incluyen: dominación doble (Double Domination), que reemplaza al modo Domination del Unreal Tournament original, y carrera de bombardeo (Bombing Run). Entre las clásicas, se encuentran: capturar la bandera (Capture the Flag), y la emblemática partida a muerte, más conocida como Deathmatch. Dominación doble consiste en que nuestro equipo consiga ocupar los dos puntos de control del mapa al mismo tiempo. Lo complicado es que para anotar, deberemos

defender la conquista por diez larguísimos segundos. Los dos puntos se encuentran, uno en la base adversaria, y el otro en la propia.

Carrera de bombardeo, es a simple vista la más dinámica, y en lo personal la más divertida. Consiste en una especie de fútbol/rugby futurista, tal es así, que al instante que la pelota se presenta en el centro del mapa, ambos equipos disputarán su posesión, y así tratarán de acarrearla hasta el arco rival que se encuentra en su correspondiente base. El punto está en que el que posea el balón no estará habilitado a disparar ningún arma, pero sí a pasar el esférico a cualquier miembro del equipo, brindándole a esta modalidad ese toque táctico y deportivo que lo hace muy interesante. Nunca falta el clásico "Capture the Flag": como indica su nombre, habrá que capturar la bandera del enemigo para transportarla lo más rápido posible hasta nuestra base ¡Ojo! Nunca perdamos de vista la nuestra, ya que no podremos anotar si carecemos de ella. Por último, contamos con el tradicional Deathmatch o Team Deathmatch (lo mismo pero en equipo), el cual no necesita demasiadas presentaciones. Sólo habrá que batallar contra los rivales e intentar hacer la mayor cantidad de frags posibles. Si pensamos disputar alguna de estas modalidades en multiplayer, podremos optar por una serie de modificadores llamados mutagenos. Por ejemplo, el mutageno "Low Gravity" altera la física, dándole precisamente el efecto de baja gravedad, como si estuviéramos en el espacio exterior, y el mutageno "Instagib" produce un efecto decisivo: las armas matan de un solo tiro.

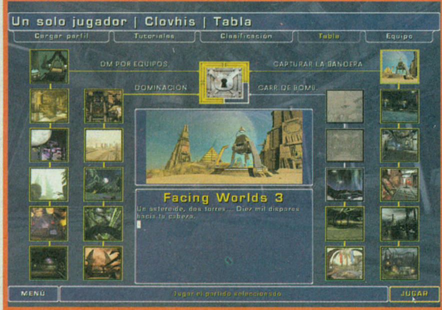
¡Siempre en el medio!

Torneo sin anti-doping

Entre lo nuevo, UT2003 nos trae un narcótico bajo el brazo: la adrenalina. La misma está dispersa en cada mapa en forma de cápsulas rojas y blancas. Cuando hayamos juntado cien unidades de este valioso (y adictivo) item, podremos formar combinaciones con el teclado (al mejor estilo consola), que nos otorgarán temporalmente ciertos poderes. La adrenalina puede hacernos invisibles, incrementar nuestra velocidad, subir considerablemente nuestros puntos de vida, o simplemente amplificar el daño que hagamos. Obviamente, estos efectos tendrán un mayor impacto en momentos críticos al jugar en equipo. Por ejemplo, al capturar la bandera enemiga nos convendrá utilizar velocidad, así como invisibilidad en un furioso Deathmatch. Los controles clásicos de Unreal Tournament original han sufrido una pequeña -y excelente- mejora: ahora podremos dar saltos dobles, así como también ejecutar "super movimientos" en diferentes direcciones, con sólo presionar varias veces y rápidamente alguna de las teclas de dirección. Sin dudas, esta es una gran ventaja que muchos jugadores profesionales sabrán aprovechar, no sólo para liquidar peluches, sino para recorrer con más facilidad los mapas.

Modificaciones polémicas

Seguramente los mas críticos renieguen de la manera en que los realizadores del juego han implementado las armas en esta nueva edición. Quizás uno de los principales atractivos del juego original sean sus poderosas máquinas de aniquilación: cómo no recordar



Las pruebas que deberemos pasar para ser los más grandes



¡Agárrenlo, se choreó la bandera!

aquel Rocket Launcher que podía lanzar una salva de hasta seis cohetes, como así también el modo de disparo alternativo, que lanzaba una gran cantidad de granadas ¡Y todas al mismo tiempo! Ni hablar de la sencillez para conseguirlas, de modo que era moneda corriente ver cualquiera de estas maravillas en varios corredores o pasillos. Lamentablemente, no podemos decir lo mismo de UT2003, ya que en comparación, las nuevas armas carecen del avasallante poder que las caracterizaba. Algunas de las versiones que fueron modificadas pueden ser reconocidas, debido a que solamente fueron balanceadas en cuanto al daño infringido, pero no sufrieron modificaciones en sus otras propiedades. Vamos al caso del Rocket Launcher, que ha sido bastante recortado para esta nueva entrega. Tal es así, que el disparo primario lanza un cohete de efectos bastante débiles, y el secundario una lenta carga de solo tres proyectiles. El llamado Flak Cannon, que era terriblemente eficaz en cortas distancias, se ha convertido en una dulce maquinita de disparar deliciosos pochoclos (perdón por la ironía). Tal vez el mal balanceo de armas no quite lo bueno que UT2003 tiene para ofrecer, pero lamentablemente, en lo personal, es un gran punto en contra.

Litros de baba

Obviamente, el plato fuerte de UT2003 son



Donde pongo el ojo, pongo la ráfaga

sus gráficos. El adjetivo adecuado para definirlos, es "INFARTANTES". Con sólo decir que aquí mismo en la redacción, nueve personas tuvieron que ser hospitalizadas al instante, al ver cómo los impresionantes escenarios, la increíble calidad de las explosiones, y la fantástica luminosidad, llenaban de adrenalina sus débiles pupilas. El aspecto visual sinceramente se merece una ovación, y un premio a los terribles modelos en 3D, fantásticamente logrados ¡Ah! Por cierto, ojalá que los chicos se mejoren pronto... Los escenarios no se quedan atrás: siguen conservando la calidad que los caracterizaba, teniendo en cuenta que algunos mantienen reminiscencias del título original, ya que se encuentran versiones renovadas de ciertos mapas, como Phobos Moon, por ejemplo. El nuevo engine facilita el uso de múltiples polígonos, aunque lamentablemente para verlos desplazarse con la mayor fluidez necesitaremos una PC bastante actualizada. La música combina perfectamente: el heavy metal clásico con algunas modificaciones rítmicas se hace presente, y nos acompaña en todo momento en la ambientación del juego, y eso sin mencionar que los afortunados poseedores de un sistema Dolby 5.1 pueden disfrutar sin limitaciones de lo que UT2003 tiene para ofrecer en cuanto a sonido. El punto flojo evidentemente apunta a las reiterativas frases del locutor, que salían de los parlantes de mi PC haciéndome escuchar hasta el hartazgo: "El enemigo tiene tu bandera" o "Punto para el equipo rojo", como también los competidores, cuyas voces me han hecho sufrir pesadillas. Pero eso no es un problema terminal, debido a que afortunadamente es posible aminorarlas o directamente hacerlas callar, poniéndolas en off en las opciones. Resumiendo, UT2003 desborda grandiosos gráficos, sonido y jugabilidad. El Single Player es correcto; el multiplayer y sus mutagenos son geniales. Dos modalidades nuevas y un innovador control... ¿Qué más querés? X

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: La nueva entrega de un clásico de los FPS.
LO QUE SI: Los gráficos. Los Escenarios. El sonido y la música. El Single Player. La adrenalina. La modalidad "Bombing run". La serie de maniobras que integran el control al estilo consola. El multiplayer. Los mutagenos.
LO QUE NO: Se necesita una PC actualizada para correrlo como corresponde. Las voces del locutor y los competidores resultan reiterativas. Las modificaciones a las armas.

90%



¡A comeeer!

CELTIC KINGS

UNA PORCIÓN DE ESTRATEGIA, UNA PIZCA DE ROL, Y REYES CELTAS DE POR MEDIO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Haemimont Games
DISTRIBUCIÓN: Strategy First
INTERNET: www.celtickings-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 4MB Video, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Via Internet o LAN hasta 8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

De la mano de Haemimont Games, nos llega este peculiar título denominado Celtic Kings (CK), un estratégico en tiempo real un tanto diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en el mercado. Una muy buena combinación entre estrategia y rol, que conseguirá que fanáticos de ambos géneros se sientan complacidos.

CK es algo así como una fusión entre Kohan, Age fo Empires (Aoe), y títulos al estilo Heroes of Might & Magic, con un trasfondo histórico situado en la epoca de esplendor del Imperio Romano. Estaremos en los paños de Larax, un emperador galo que prometió servir a la diosa celta de la guerra, para obtener a cambio la fuerza necesaria para enfrentarse al poderoso Imperio Romano, y sobretodo derrotar a los Teutones, quienes destruyeron su pueblo y asesinaron a su esposa.

Lo que más nos llama la atención de este título, es la manera en la que se desarrolla el modo campaña. Si bien se trata de un RTS, la mayor parte del juego nos sumergiremos en un clima de aventura y rol, no sólo por la posibilidad de crear héroes que ganan niveles de experiencia y pueden transportar objetos, sinó también por muchas de las misiones a cumplir. Pese a que tendremos batallas épicas al más puro estilo AoE, repletas de enormes cantidades de unidades, habrá muchas ocasiones en las que vamos a recorrer el mapa únicamente con nuestro protagonista, tanto para encontrar items y cumplir algun que otro Quest, como para entablar conversación con otros personajes, y así obtener valiosa información. Lo más interesante es que podremos tomar diferentes decisiones durante el curso de la historia, por lo que tendremos un final abierto.

No nos dejarán construir... ¡pero sí podremos destruir!



El detalle de los escenarios y unidades es excelente

Lamentablemente, algo que a muchos seguidores del genero no les va a gustar ni medio, es el hecho de no poder construir ningun tipo de estructura. Las ciudades ya dispondrán de todas las edificaciones necesarias, como ser torres, murallas, barracas, herrerías, etc., por lo que bastará un click con el mouse para crear unidades y upgrades. Ni siquiera vamos a tener que prestar atención a la recolección de recursos, porque solo bastará crear a los campesinos para que estos cumplan con su tarea de forma automática. Digamos que como el modo campaña tiene un enfoque mucho más "aventura e investigación" está bien que tengamos que concentrarnos principalmente en el entrenamiento de las tropas y en la conquista de nuevos pueblos. Pero con respecto a los modos multiplayer y Skirmish, donde el factor estrategia es fundamental, es un punto en contra el no poder edificar ni administrar los recursos manualmente, y tener que conformarse entrenando a un par de soldados para mandarlos a luchar. Por si esto no bastara, entre las diferentes civilizaciones presentes en el juego solo se nos permitirá seleccionar entre dos facciones, los galos y los romanos. Pese a esto, el juego incluye un editor de escenarios muy completo, para quienes busquen desafiar a un amigo o al ordenador a una monótona partida multijugador. Eso sí, en el editor, por lo menos podrán edificar... 8)

En cuanto al apartado técnico CK es de lo mejor. A pesar de poseer gráficos 2D, los escenarios, las unidades y las estructuras presentan una calidad excelente, que ultimamente vemos muy de vez en cuando en otros títulos del género. La música es apropiada al clima de juego, y tanto los sonidos como las voces están muy bien interpretadas, aunque las repetitivas frases del protagonista pueden causarnos dolor de cabeza. Y sin lugar a dudas, uno de los elementos a destacar es la IA del ordenador, que realmente se merece un aplauso.

En pocas palabras, si les gustan tanto el rol como la estrategia, y están buscando algo diferente, CK es una muy buena elección, pero si lo que les interesa son los juegos multiplayer, entonces olvídenlo... X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un RTS al estilo AoE con elementos roleros bastante interesantes.
LO QUE SI: El detalle de las unidades y estructuras. La música. Que podamos tomar decisiones durante el curso de la historia. La buena combinación entre rol y estrategia en tiempo real.
LO QUE NO: El modo multiplayer. Entre las diferentes civilizaciones presentes en el juego, solo podemos elegir dos. Que no podamos construir ninguna estructura.

73%

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

SI TODAS LAS LICENCIAS FUERAN ASÍ, LAS ESPERARIAMOS CON MAS GANAS...

FICHA TECNICA

COMPAÑIA: KnowWonder / EA Games
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Windows XP/ME/2000/98 y 95, Pentium II 350 MHz, 64 MB o 128 MB para 2000 y XP, 600 MB de espacio en el disco rigido, CD-ROM 4x, Placa de video 4 MB de VRAM (no requiere aceleracion 3D)
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Llega fín de año, y la avalancha de juegos con propoito navideños se hace cada vez más notable. Muchas empresas logran conseguir después de interminables peleas las licencias de personajes que por el solo hecho de estar en la tapa aseguran sus ventas. La mayoría de las veces, estos juegos son un desastre, y los que logran el cometido de al menos ser jugables no pasan de la mediocridad. Harry Potter (CoS) llego para demostrarnos lo contrario. La gente de KnowWonder ha logrado lo que hasta ahora muy poco lograron: Un juego excelente basado en una película y/o libro. Quien no conozca la historia de Harry Potter, vive realmente en un tupperware. El fenómeno empezó con una serie de libros de J.R. Rowling que rápidamente se convirtieron en exitosos best sellers. Como la magia del cine no puede perderse semejante oportunidad, a los libros los siguieron las películas, la primera el año pasado, y la segundo a estrenarse a finales de noviembre de este 2002. En el juego, basado en el segundo libro del mismo nombre, nos pondremos los zapatos de, obviamente, Harry. Luego de escapar de su casa en un automóvil volador gracias a la ayuda de su amigo Ron Wesley, nuestro protagonista llega al instituto Hogwarts para cursar su segundo año. Ya desde aquí, el juego comienza con un tutorial muy bien logrado, en el que nos enfrentaremos al Sauce Boxeador.
La perspectiva del juego es en tercera persona, y la cámara que se mantiene detrás nuestro es excelente. En ningún momento del juego se torna molesta, algo que se convirtió en una costumbre en los últimos tiempos, al tratar de imponer tipos de cámaras novedosas. A todo esto se le suman unos gráficos muy buenos, que gracias al engine que utilizan, logra correr en maquinas desactualizadas casi a la perfección, aun con la opción de no utilizar aceleración 3D.
En el juego utilizaremos nuestra varita mágica para realizar diferentes hechizos, dependiendo adónde la apuntemos. Por ejemplo, al apuntarla a la mayoría de las armaduras que se encuentran diseminadas por el instituto, Harry realizará el hechizo Flipendo, haciendo que las armaduras se sacudan, y nos regalen una cantidad de grageas de todos los sabores, que el resto de los alumnos nos cambiarán por cosas útiles. A medida que avanza el juego, al asistir a las clases los profesores nos enseñarán nuevos hechizos, que nos servirán para alcanzar lugares antes inaccesibles. Pero obtener estos hechizos no es tan fácil, ya que tendremos que superar el desafío de cada profesor.
A medida que jugamos, CoS nos incita más, ya que aparte de los desafíos de los profesores, tendremos las macabras visiones del fantasma que nos acecha desde la cámara de los secretos. Y encima, para agregar más desafíos, tendremos que tener cuidado de no caerle mal a ninguno de nuestros tutores, ya que éstos le quitarán puntos a nuestra casa (el colegio se divide en cuatro casas de alumnos, y la que obtiene más puntos es la casa ganadora, y tiene acceso a algunos bonus).
Y la cosa no termina ahí. Harry tiene que entrenar duro para no perder en los partidos de Quidditch, que por cierto son muy divertidos. En estos, tendremos que volar persiguiendo la dorada Snitch, y en más de una ocasión tendremos que caerle a patadas a los contrincantes, hasta desmayarlos arriba de sus escobas. Y si alguno está de mala con nosotros, nos desafiará a un duelo, el cual, si lo ganamos, nos garantizará más puntos para nuestra casa.
Con todas esta cosas, Harry Potter CoS nos asegura horas de diversión. Además de que la versión en castellano cuenta con voces bien actuadas, por lo que aquella gente que le tenga aversión a los juegos en otros idiomas, también podrán disfrutar de este excelente título. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Toda la magia de Harry Potter en un juego muy divertido.
LO QUE SI: La cámara no molesta nunca. Los partidos de Quidditch. Muchos etcéteras.
LO QUE NO: Que la gente que es reacia a Harry se va a perder este juego.

88 %



Albus Dumblemore negando tener relación alguna con Gandalf...


Cuidado Potter, te vigilan...

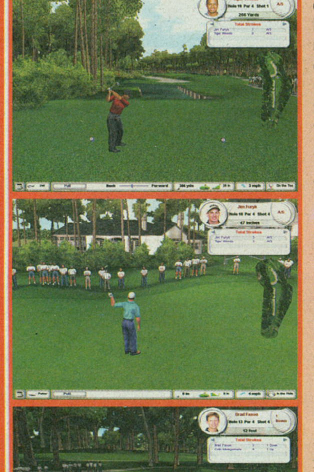
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

EL DISCÍPULO AVENTAJA AL MAESTRO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Electronics Arts
DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, P II 333MHz con 820MB libres en el disco rigido, 64MB RAM, Placa de video 3D, Video y Sonido compatible DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 8 jugadores, via LAN, Internet, y en el servidor EA Online.
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

El 2003 quedará marcado en la historia de EA Sports como el año en que todas sus licencias realmente lograron alcanzar un nuevo nivel, despegándose de las tradicionales "actualizaciones" que entregaban año tras año, sin realmente incorporar nuevos elementos a sus productos. Y en el caso de Tiger Woods, los cambios son tales, que, por primera vez en su historia, han logrado un producto que aventaje al hasta aquí eterno líder del segmento, el Links de Microsoft.



Desde arriba:
- Los modelos son excelentes
- Gracias... totales
- ¡Me quiero matar!

Simulación de lo más arcade

Si hay algo que sorprende en Tiger Woods PGA Tour 2003 (TWPT 2003), es su modo de juego, que ofrece todas las características que podría ofrecer un simulador de la más alta gama, pero sin descuidar la diversión, entregando un modelo sumamente sencillo de manejar, pero que a la vez propone la constante concentración y habilidad, en caso de que queramos desarrollar un golf superior.

TWPT 2003 incorpora el ya clásico sistema de impacto TrueSwing, que tanto éxito ha logrado en los juegos de golf. Aún así, nunca, hasta ahora, habíamos logrado encontrar la sencillez que necesitábamos al mover el mouse intentando dirigir el palo de forma correcta hacia la bola. Todo esto es más sencillo en TWPT 2003, aunque no parezca, ya que cada vez que impactemos la bola, seremos evaluados en términos de velocidad, control, potencia y tiempo.

El modo principal de juego, está dado por la Campaña, la cual nos brindará la posibilidad de empezar desde cero, y así llegar a ser el número uno del mundo. Y cuando hablo de empezar desde cero, es realmente desde cero, ya que tendremos que iniciarnos en dificultad amateur, y empezar a realizar cada uno de los eventos que nos propone TWPT 2003 a lo largo del calendario, ganando dinero con el cual ir mejorando las habilidades y equipamiento de nuestro golfista. De esta manera, cuando logremos completar varios eventos, podremos competir en un torneo grande, en el cual, tendremos que terminar entre los primeros, para lograr avanzar de categoría. Las categorías son cinco: Amateur, Profesional, Tour, Campeón, y Maestro. Los eventos se irán destrabando a medida que subamos de nivel. Así, encontramos eventos como ser: Skills (habilidades); Skins (el que gana cada hoyo se lleva el pozo); Match (uno contra uno); stroke (competencia clásica, pero en un determinado número de hoyos); Shootout (el último en cada hoyo queda afuera); etc.

En gráficos, TWPT 2003 logra una buena performace, aunque sigue siendo superado por Links 2003, pero de cualquier manera, ofrece modelos de personajes y escenarios excelentes, sobre todo de escenarios, donde únicamente puede criticarse el diseño de los espectadores, los cuales, además de ser simples sprites, poseen una calidad bastante baja, lo cual se nota cuando una bola va a parar cerca de algún grupo de ellos, donde podremos ver todos y cada uno de los pixeles que los forman, que por cierto no son muchos.

El sonido es excelente, como en todos los títulos de EA Sports, con una banda de sonido espectacular, efectos sonoros súper detallados, y definidos para cada elemento, y cada golpe diferente dentro del juego. Tan sólo escuchando el sonido, sabremos que tan bien impactamos en una bola. Y los clásicos relatos de los comentaristas oficiales, que añaden mucho color a los partidos, y sobre todo ayudan mucho a la hora de pegar un buen putt.

TWPT 2003 nos ofrece 12 pistas, todas ellas tomadas de la realidad, con una riqueza de detalles que, si bien no alcanza el nivel de Links 2003, es más que excelente, y de seguro serán familiares para los seguidores, tanto de la serie, como de los partidos por cable.

Si lo que buscaban era un simulador de golf que los mantenga pegados durante horas al monitor, que les brinde otras tantas horas de diversión, solo o con amigos, entonces de seguro sabrán que TWPT 2003 fue hecho para ustedes, porque les aseguro que no encontrarán nada más divertido en el género en todo el mercado. X

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un simulador de golf como nunca se ha visto.
LO QUE SI: El modo Campaña. El sonido. El sistema TrueSwing.
LO QUE NO: Los espectadores. En resoluciones bajas (como 800x600) se queda un poco corto.

90%

SUDDEN STRIKE II

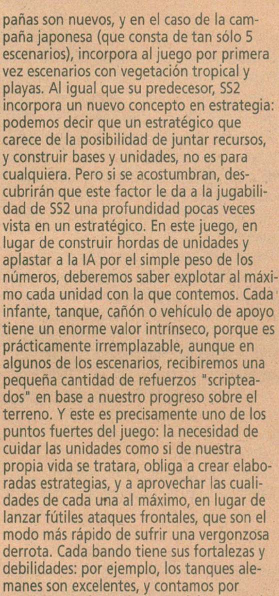
LOS JAPONESES SE INCORPORAN AL CONFLICTO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Fireglow
DISTRIBUCIÓN: CDV
INTERNET: www.cdv.de
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 233 con 64 MB de RAM y 350 MB de espacio en disco rigido, Tarjeta de video 3D con 4 MB de RAM, tarjeta de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 8 jugadores, via LAN, Internet o modem
NIVEL DE DIFICULTAD: Dificilisimo

Sudden Strike II (SS2) es la continuación de la saga comenzada con Sudden Strike. Y por si no lo conocían, les cuento que los chicos rusos de Fireglow hicieron las cosas muy bien: la saga Sudden Strike es única. En un género plagado de juegos con ambientaciones futuristas, medievales o A.C., fue el primero, y hasta ahora el único, en basarse en la Segunda Guerra Mundial, y ofrecer una visión realista del mayor conflicto bélico de la Historia, con unidades históricas modeladas a la perfección, escenarios impecablemente diseñados, y un concepto táctico-estratégico muy novedoso. Sudden Strike ofrecía impresionantes campañas, protagonizadas por cada uno de los protagonistas principales del conflicto (a excepción de Japón) y nos permitió revivir momentos culminantes de la guerra, como la batalla por Stalingrado, el desembarco de Normandía, la batalla de las Ardenas, o la toma de Berlín. Todo esto, condimentado con excelentes gráficos, sonido, y una jugabilidad adictiva como pocas. Realmente impresionante. Y poco más de un año después, Sudden Strike II (SS2) se encuentra entre nosotros. Veamos qué nos ofrece de nuevo...

SS2 posee campañas para cada uno de los contendientes mayores del conflicto: Alemania, la Unión Soviética, Gran Bretaña, Estados Unidos, y en esta ocasión, Japón, añadiendo escenarios basados en la campaña del Pacífico, y unidades anfibias. Los escenarios que ofrecen cada una de estas campañas son nuevos, y en el caso de la campaña japonesa (que consta de tan sólo 5 escenarios), incorpora al juego por primera vez escenarios con vegetación tropical y playas. Al igual que su predecesor, SS2 incorpora un nuevo concepto en estrategia: podemos decir que un estratégico que carece de la posibilidad de juntar recursos, y construir bases y unidades, no es para cualquiera. Pero si se acostumbran, descubrirán que este factor le da a la jugabilidad de SS2 una profundidad pocas veces vista en un estratégico. En este juego, en lugar de construir hordas de unidades y aplastar a la IA por el simple peso de los números, deberemos saber explotar al máximo cada unidad con la que contemos. Cada infante, tanque, cañón o vehículo de apoyo tiene un enorme valor intrínseco, porque es prácticamente irremplazable, aunque en algunos de los escenarios, recibiremos una pequeña cantidad de refuerzos "scripteados" en base a nuestro progreso sobre el terreno. Y este es precisamente uno de los puntos fuertes del juego: la necesidad de cuidar las unidades como si de nuestra propia vida se tratara, obliga a crear elaboradas estrategias, y a aprovechar las cualidades de cada una al máximo, en lugar de lanzar fútiles ataques frontales, que son el modo más rápido de sufrir una vergonzosa derrota. Cada bando tiene sus fortalezas y debilidades: por ejemplo, los tanques alemanes son excelentes, y contamos por supuesto con los mejores modelos, como los Panther y los Tiger I y II, mientras que los rusos son muy fuertes en artillería: los lanzacohetes de tubos múltiples "Katyushka" tienen un mortífero poder destructivo. A su vez, los Aliados se destacan, obviamente, por su enorme poder aéreo, lanzando bombardeos "en alfombra", que pueden transformar nuestra bonita colección de tanques y autopropulsados en un montón de chatarra.





Los japoneses desembarcando en una isla del Pacífico



Combate de tanques bajo la nieve del Frente Oriental

En cuanto a lo técnico, Sudden Strike II brilla en varios aspectos. Los gráficos son realmente excelentes: la respuesta de Fireglow a aquellos que dicen que ya no se puede concebir un estratégico con un engine 2D. Las unidades están soberbiamente representadas, así como el terreno, que refleja los cambios climáticos (en el frente del Este, muchos escenarios se desarrollan bajo copiosas nevadas), y de horario. A su vez, las ciudades son las más realistas y detalladas que he visto en un RTS, y el sonido es excelente. Pero no todas son rosas. El principal defecto que se le puede achacar a este juego, que por lo demás es brillante, es que hace poco por mejorar los defectos -que son pocos pero los hay- vistos en la versión anterior. El pathfinding sigue siendo muy malo, y el juego sigue adoleciendo en su interface de la posibilidad de mover nuestras tropas por escuadrones, por lo que muchas veces perdemos preciosos minutos agrupando nuestras tropas por tipo, antes de asignarlas en grupos a teclas numéricas como es clásico en los RTS. Por otra parte, fuera de que los escenarios de cada campaña son nuevos, y existen algunas unidades nuevas, así como la corta campaña Japonesa, realmente existen pocas novedades que justifiquen un juego nuevo completo. En realidad, SS2 podría haberse lanzado a modo de expansión, pero eso no niega el hecho de que sigue siendo un magnífico RTS. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un RTS basado en la Segunda Guerra Mundial y con conceptos novedosos.
LO QUE SI: Gráficos. Unidades. Escenarios. Sonido. Ambientación y varias cosas mas.
LO QUE NO: Multiplayer flojo. Pocas mejoras y adiciones respecto de la versión original.

86 %

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Chris Sawyer
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 300 MHz, 64MB, 120 MB HD, CD-Rom, 8MB de video RAM, DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

ROLLERCOASTER TYCOON 2

EL ITALPARK NOS QUEDO CHICO...

El archifamoso Rollercoaster Tycoon vuelve a la carga con su segunda parte. De más está decir que este fue un juego esperado con gran expectativa gracias a que todo aquel que jugó al primero de la saga y sus expansiones, seguramente necesitó de suero intravenoso mientras estaba sentado delante de la computadora atrayendo clientes a su virtual Parque de la Ciudad.
Es una pena tener que decir esto, pero Rollercoaster Tycoon 2 es tan bueno como su predecesor. ¿Por qué es una pena? Por que es tan bueno como el primero pero por que es igual. El creador (aunque no lo puedan creer, este es un proyecto de un sólo hombre...) no se gastó mucho, y lo que tendría que haber sido una secuela, tiene olor a expansión. Otra más, porque ya tenía...

Eso sí, no vomites al bajarte

Rollercoaster Tycoon 2 cuenta con una cantidad de opciones impresionantes, más que cualquier juego del género. Aunque los objetivos son repetidos del anterior, por ejemplo, en un parque tendremos que lograr construir diez montañas rusas que tengan un rating de siete puntos en diversión como mínimo, en otro lograr ganar diez mil $ sólo con la venta de entradas a los juegos, o llevar el valor del parque a una suma predeterminada por el banco. Para quienes no hayan jugado a las versiones anteriores, esto les parecerá divertidísimo, sobre todo teniendo en cuenta que la duración del juego es bastante prolongada, los parques de nivel principiante tienen objetivos que nos pueden llevar entre seis y siete horas resolver.
Pero a los fanáticos del juego, esto les parece un déja vu constante. Igual, si les interesa tener nuevas experiencias, el juego las trae. Contando con las licencias de los famosos parques Six Flags, tendremos que construir reproducciones de estos parques muy famosos en USA, todo un reto.
El gravísimo problema que tiene este juego, son las largas horas que nos drenará de nuestra vida. Adictivo como pocos, uno se interesa más mientras más lo juega, a medida que se le van descubriendo nuevos detalles. Los parques a construir son enormes, y para que no caigan en lo monótono, tenemos un gran cantidad de items para elegir con qué decorarlo. Esto se nota a la hora de hacer parques temáticos (otro de los objetivos del juego). Por ejemplo, en el primer parque del nivel principiante, compramos un castillo medieval para convertirlo en un parque temático. La cantidad de elementos que tenemos para construir sobre ese tema en especial es incontable, desde torres y juegos, hasta personal disfrazado de caballero medieval para entretener a la gente. El hecho de poder observar -léase controlar- cada persona que visita el parque individualmente, es muy interesante. Podremos ver quiénes están felices, qué llevan encima, y cuánto dinero han gastado en nuestro parque, además de poder "leer" sus pensamientos, que nos servirán de guía para saber cómo mejorar el predio -y sacarles hasta el ultimo centavo-.
Una mejora apreciable son los menús, que son más intuitivos que nunca, y nos permitirán acceder a este mundo de opciones rápida y sencillamente, como a todo megalómano le gusta. Los gráficos son casi los mismos, a pesar de que ahora contamos con varias resoluciones, pero es muy difícil superar los 800x600, ya que a no ser que contemos con un monitor de una buena cantidad de pulgadas (17, por lo menos), las letras serán ilegibles.
El juego sólo será novedoso para aquellos que no jugaron al anterior, aunque como me paso a mí, no es raro que cuando uno quiera usar la PC escuche un: -¡Más tarde, ahora estoy jugando al RCT2! Como dijimos antes: Más de lo mismo, pero adictivo como pocos. Si te gustan los Tycoon, no te lo pierdas. X

Ya lo veo a Maxi cuando salga el Magazine Editor Tycoon...

Para algunos, más adictivo que el café, para Diego, no...

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUÉ TIENE: El mejor simulador de parque de atracciones.
LO QUE SI: Es igual de divertido que el anterior y sus discos de datos...
LO QUE NO: Es igual que los anteriores... (lo que no es malo...)

78%



La calidad de las cutscenes es asombrosa

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Monolith Productions
DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: http://nolf2.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98 / 98SE /ME / 2000 (con el último service pack), Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, Placa aceleradora 3D de 16 MB compatible con DirectX 8.1, 1.4 GB de espacio en el disco duro
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o Lan hasta 4 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



¡ULTIMO MOMENTO! CATE ARCHER NOS DEMUESTRA QUE TIENE MÁS ADMIRADORES QUE LARA CROFT

Allá por el año 2000, Sierra, junto con Monolith Productions, lanzó al mercado The Operative: No One Lives Forever, un tremendo juego que dejó muchísimos seguidores a lo largo de todo el planeta (me incluyo), babeándonos con el perfecto glamour sesentoso que poseía aquella súper espía, Cate Archer. En esta nueva ocasión, se repite el mismo e incomparable estilo, pero con varias mejoras y modificaciones que van directas al corazón del juego... como Cate al nuestro (suspiro).

Seguimos en los años sesenta, y nuestro deber es encarnar nuevamente a la bellísima Cate Archer, agente secreto que sigue trabajando para la asociación secreta UNITY, aquella que, en el juego anterior desenmascaraba los siniestros -y a la vez, graciosos- planes de H.A.R.M., reestableciendo el orden mundial. En este caso, deberemos volver a accionar en contra de la temida asociación, que esta vez se viene más pesadita que nunca. Ahora intentará nuevamente conquistar al mundo, imponiendo el terror por medio de sus asesinos profesionales, mientras que Estados Unidos revela un plan soviético ultra secreto, el cual habla sobre un supuesto ataque nuclear que desencadenará el comienzo de la Tercera Guerra Mundial.

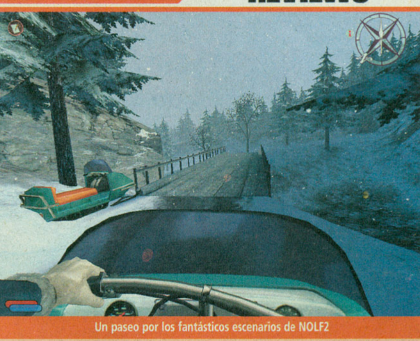
Como vemos desde un principio, NOLF2 nos trae una historia totalmente diferente al juego original, asi como también es distinta la manera en que el juego nos la irá narrando. Las eternas -aunque divertidas- escenas que tenían parte en NOLF han sido recortadas para esta nueva entrega, ya que estas nos describen brevemente los puntos más importantes de la misión. Esta pequeña modificación le agrega más dinámica al juego, y hace muy fácil conectar con el hilo argumental, sin contar que también resulta muy divertido, porque afortunadamente NOLF2

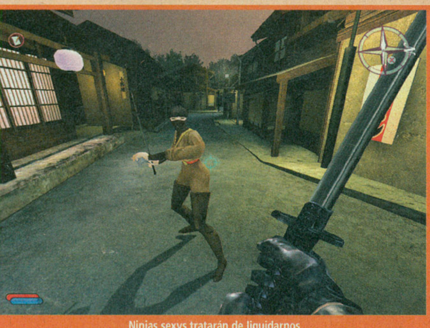




En esta nueva entrega de NOLF volveremos a recorrer los lugares más impresionantes del universo de juegos para PC. Si en el primero hasta íbamos al espacio para poder resolver los problemas que generaba H.A.R.M., no se imaginan las sorpresas que tiene en la galera esta brillante segunda parte. Con el mismo humor y jugabilidad de la primera parte, NOLF2 es un nuevo clásico que no pueden dejar pasar.

hereda el característico humor de su predecesor.
Para arruinar nuevamente los planes de la organización H.A.R.M., deberemos visitar lugares exóticos, que nos llevaran desde laboratorios submarinos hasta bases militares situadas en remotos archipiélagos o pequeños poblados japoneses, entre muchos más. NOLF2 está conformado por 15 extensos capítulos compuestos por 40 niveles, los cuales podremos completar de varias formas. A la hora de la verdad, tendremos la opción de ser cautos o de utilizar la fuerza bruta, repartiendo balas a diestra y siniestra. Esta última opción no tiene demasiado lugar en el juego, de modo que las tácticas stealth pasan a tener mayor importancia. O sea, habrá que ser discretos y muy silenciosos a la hora de actuar. En varias oportunidades, será obligatorio llegar a un lugar determinado sin ser descubiertos, y para ello contaremos con varios artefactos y baratijas que serán de gran ayuda a lo largo del juego. Por ejemplo, un gatito robótico equipado con un potente explosivo que llamara la atención de cualquiera que esté cerca. También tendremos a nuestra disposición algunas bananas para hacer resbalar al guardia más torpe, o un par de monedas que, arrojadas correctamente, distraerán incluso al más astuto, y nos darán un tiempo para escondernos o, si nos conviene, para matarlo. La posibilidad de esconder cuerpos facilita esta última opción. Al mejor estilo Thief, podremos acarrear algún cadáver para tirarlo en algún olvidado rincón. Ni hablar del excelente diseño de los niveles, que nos favorecerán a la hora de ser cautos. Los mismos están llenos de escondites o pasajes, para que podamos escuchar conversaciones o simplemente evitar complicados enfrentamientos. La inteligencia artificial de los enemigos es otro punto a favor. Los mismos, al menor ruido no dudarán en chequear la zona (como también revisar el fiambre de algún miembro de H.A.R.M. tirado por ahí). Asimismo, de hacer sonar la alarma, algunos directamente saldrán de sus puestos a buscarnos, mientras que otros se quedarán vigilando la zona muy atentamente. Los guardias se alarmarán dependiendo del sonido que originemos. Al escuchar pasos en la nieve, marcharán cautelosamente preguntando: ¿Qué fue eso? En cambio, el aterrador grito de algún compañero hará que vuelen sus cascos por la velocidad a la que saldrán disparados. Al buscarnos, lo harán equipados con linternas, abriendo puertas, armarios, aparadores y ventanas, con el objetivo de convertirnos en historia. Como en el original, aquí también tenemos un gran número de objetivos secundarios, sólo que en NOLF2 iremos ganando puntos de inteligencia al completarlos: un elemento rolero al estilo Deus Ex se suma en esta nueva entrega, ya que con varios de estos puntos ganados podremos especializarnos en ocho diferentes habilidades cruciales para todo espía que se precie de tal. Al especializarnos en Armas (Weapons), tendremos la habilidad de cargarlas con más rapidez, así como mantener correctamente el pulso al utilizar un rifle con mira. Por otra parte, la especialización en búsqueda (Search) nos ayudará a encontrar más a menudo objetos útiles al buscar en ficheros, cajones y hasta en el cuerpo sin vida de algún enemigo.
El aspecto visual es sorprendente: la totalidad de los gráficos ha sido modelada utilizando el "LithTech's Next-Generation Jupiter engine" (¡Qué nombre! ¿No?), un avanzado motor que también ha sido utilizado -en parte- por Unreal Tournament 2003. El Jupiter Engine es capaz de mover una gran cantidad de polígonos y efectos a la vez, con detalles algo más que zarpados. Y en especial, en exteriores, donde todo parece real: por ejemplo, la calidad del agua, y sus respectivos reflejos, es tremenda. El diseño de los personajes que integran NOLF2 tiene el mejor de los detalles, y goza de una calidad pocas veces vista: los mismos derrochan personalidad e imaginación, mezcladas con una excelente actuación e interpretación vocal. Los numerosos movimientos faciales que estos curiosos individuos poseen, hacen que a la hora de expresarse no carezcan de gestos y miradas, haciendo que todo parezca bastante real. Lamentablemente, también es necesario poseer una PC fresca de hardware para ver decentemente tanta cantidad de emoción en nuestros monitores.
La excelente música que posee NOLF2 se adecúa perfectamente a cada ocasión, como cuando nos encontramos en medio de un tornado -que como habrán visto los que probaron uno de los demos, es gráficamente impresionante- o al compás de nuestros tiros o de los de nuestros enemigos. NOLF2 posee muchas escenas memorables al igual que en la primera entrega, y no vamos a contarles nada que los prive de descubrirlas.
El punto más flojo recae sobre el multiplayer: el mismo está preparado para solamente cuatro jugadores a la vez, en forma cooperativa. Está conformado por cuatro capítulos, los cuales poseen la opción de ser continuados en diferentes sesiones a través de Internet o LAN. Para ello, algunos de los niveles que pertenecen al Single Player fueron retocados para facilitar la jugabilidad en este modo, totalmente desaprovechado, al igual que ciertos objetivos en las misiones en sí, que sufrieron varios cambios también.
Resumiendo, NOLF2 es un producto que nadie debe dejar pasar, tanto por su elaborada historia, como por sus excelentes gráficos, música y jugabilidad. Los que hayan jugado al NOLF original, realmente se sentirán en su salsa, ya que es casi obligación volver a vivir junto a Cate Archer las aventuras con más "swing" de los fichines. X


Un paseo por los fantásticos escenarios de NOLF2


Ninjas sexys tratarán de liquidarnos

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: La secuela de un título que tiene por protagonista a la espía más hermosa de los juegos.
LO QUE SI: Los gráficos. La música. La historia. Los soberbios detalles de los personajes. Las especializaciones. Los escenarios. La IA de los enemigos. Es largo. ¡Cate Archer!
LO QUE NO: El multiplayer deja que desear. Algunos problemas de clipping. Altos requerimientos de hardware.

94 %

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: EA Games
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 MHz con 100 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, placa de video 3D con 16 MB de RAM, Placa de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 2 jugadores en pantalla dividida, LAN e Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Media / Alta

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

TRAS TRES AÑOS, UN NUEVO NEED FOR SPEED PICA EN PUNTA

Need for Speed: Hot Pursuit 2 es la continuación de Need for Speed III: Hot Pursuit, originalmente lanzado en 1998, y el cual fuera el tercer título de la saga Need for Speed. Posteriormente al primer Hot Pursuit, vieron la luz dos juegos más de la serie: High Stakes y Porsche Unleashed, centrados el primero en las carreras por apuestas y el segundo en la evolución de la firma Porsche, dueña de algunos de los deportivos más afamados del mundo. Esto convierte a Hot Pursuit 2 en el sexto título de Need for Speed, y comparándolo con los otros, hay que decir que no sólo es uno de los mejores de la saga, sino uno de los arcades de carreras de autos más espectaculares que existen para PC, poseedor de una acción frenética, entregando una sensación de velocidad inigualable. Para empezar, hay que aclarar que Hot Pursuit II no es un simulador, ni pretende serlo. Hot Pursuit es un arcade, y por lo tanto, es inútil comparar su realismo con el de otros títulos como los de la serie Gran Turismo de consolas, por ejemplo. La física del juego es exagerada al extremo de lo salvaje, como en todo arcade que se precie de tal.

El juego

La temática de Hot Pursuit 2 gira en torno a las picadas completamente ilegales. No obstante, posee dos modalidades de juego, completamente diferenciadas. Las mismas consisten en dos campeonatos de similar longitud, y armados en forma de llaves, debiendo ganar un evento para poder acceder a dos nuevos, y pudiendo siempre volver atrás para dedicarle atención a la llave que no seleccionamos anteriormente. Uno sólo de estos campeonatos, el denominado Hot Pursuit, incluye a las fuerzas policiales. En él, deberemos competir a lo largo de 33 eventos, en los cuales deberemos derrotar a nuestros oponentes al mismo tiempo que lidiamos con la policía, y en muchas ocasiones, con el tránsito. Obviamente, a medida que avanzamos en este modo de juego, las pruebas que deberemos superar se volverán más arduas, y nuestros competidores mejorarán su habilidad conductiva, al mismo tiempo que la calidad de los vehículos policiales se incrementa notoriamente. Y lógicamente, el lograr los objetivos que nos impone el juego implica violar regularmente las leyes de tránsito. El juego incorpora un sistema para medir la intensidad de la atención que nos dedica la policía muy parecido al de GTA 3: en la parte superior de la pantalla, irá apareciendo una serie de estrellas doradas. Al principio, sólo seremos perseguidos por un par de patrulleros, pero si no nos detenemos (cosa que obviamente no pensamos hacer), la cantidad de estrellas irá aumentando, con lo cual la policía irá incrementando sus efectivos hasta literalmente tirarnos encima todo lo que tiene: más y mejores patrulleros, barricadas, hileras de "miguelitos", e incluso un detalle muy loco: un helicóptero que nos arroja cargas explosivas. Si la policía logra detenernos, aunque más no sea en una ocasión (al igual que en las versiones de Xbox y Gamecube, mientras que en la versión de PS2 son 3 ocasiones), deberemos reiniciar la carrera. El otro modo de juego, denominado Championship, también consta de 33 eventos, e incluye pruebas de todo tipo, como carreras de eliminación en las que en cada vuelta se elimina al corredor en la última posición, carreras por tiempo, y carreras clásicas, en las que para clasificar no deberemos bajar del tercer puesto. En ambos modos, además del modo de control clásico, existe un modo de control "extremo", en el que el modelo físico ha sido exagerado aún más para incrementar la dificultad. Naturalmente, y como es costumbre en la saga, Hot Pursuit 2 incorpora licencias de los mejores fabricantes de autos deportivos: Porsche, Ferrari, Lamborghini, Mercedes, Lotus, Dodge, Chevy, BMW, y otros. Cabe destacar que al principio me asombró que los autos no tuvieran



Como siempre, los gráficos son espectaculares, y los escenarios, imponentes


Si fuera el Grand Theft Auto III, no te harias tanto el canchero, botón...



Ultimos en la grilla de salida...



Al volante del BMW Z8 con una puesta de sol, acorde para formar una postal

un mo- delo de daño: tan sólo aparecen rayaduras cuando les damos algún toque de costado, y si sufrimos choques violentos, el motor comenzará a largar un denso humo negro. Pero la performance del auto no se vé afectada en lo más mínimo por el daño que sufre. Esto es así adrede, por dos motivos: como ya les dije antes, Hot Pursuit 2 es un arcade, no un simulador. Y además, es sabido que las compañías que otorgan las principales licencias, por tratarse de autos último modelo, y en algunos casos de modelos experimentales, no otorgaron a los diseñadores el permiso para implementar el modelo de daño. En sí, no quieren que sus preciosos autos se vean chocados. Obviamente, no dispondremos de los mejores modelos al principio, sino que deberemos ganarnos el derecho a utilizarlos. Comenzaremos piloteando autos considerados "low-end", como el Lotus Elisé o el Opel Speedster, y con cada prueba que ganemos o en la que clasifiquemos, destrabará algún auto o pista, o nos proporcionará "puntos NFS" para adquirir el item en cuestión en el menú principal, y poder utilizarlo en el modo Single Challenge o en Quick Race. La IA de nuestros oponentes es muy buena, y no perderán oportunidad de jugarnos sucio, dándonos un toque en el momento justo para mandarnos derecho contra una barrera. Naturalmente, nosotros podemos hacer lo mismo, y es lo más recomendable para sacarle ventaja a un competidor. En total, Hot Pursuit 2 dispone de 49 autos que pueden ser habilitados, incluyendo 10 tipos de patrulleros, y una docena de "NFS cars", que son modelos experimentales de las mejores firmas, como Porsche o Ferrari. Estos modelos requieren que ganemos una enorme cantidad de puntos antes de estar disponibles. Las pistas son 15, y esta cantidad se incrementa si incluimos los "cursos en reversa". A su vez, podemos competir como policías, convocando barricadas y helicópteros propios. En sí, la versión de PC de Hot Pursuit 2 es idéntica a las de Xbox y Gamecube, obviando la diferencia en gráficos que puede ofrecer la versión de PC si disponemos de una máquina potente que nos permita disfrutar del juego en su máximo nivel de detalle. Estas tres versiones fueron desarrolladas por la gente de EA Seattle, mientras que la versión para PS2 fue creada por Black Box, e incorpora algunos "chiches" de los que carece la versión de la gente de EA.

Intentando ganar posiciones en una recta

El apartado técnico y las conclusiones

Gráficamente, Hot Pursuit 2 es espectacular. Las tres perspectivas que ofrece están cuidadas hasta el más mínimo detalle: Los autos están modelados a la perfección, con una generosísima cantidad de polígonos, y las texturas no se quedan atrás. Los efectos, como los destellos que arranca la luz solar sobre la pulida superficie de los autos, el agua, los objetos que se reflejan sobre el capó y los cristales de los autos, las marcas de goma quemada que quedan en la pista durante toda la carrera, la chispas que le arrancan a nuestro auto los "toques", la increíble sensacion de velocidad, todo contribuye para convertir al juego en un espectáculo soprendente. El engine permite incluso el uso de exquisiteces como niebla localizada, y el juego se sirve de la misma para incrementar la dificultad en algunas pistas. El juego incluye incluso dos espectaculares efectos, consistentes en cinemáticas: una de ellas, de nuestro auto volando cuando el mismo se despega del asfalto tras pasar un camino en subida, y otra estilo "Matrix" cuando sufrimos un choque violento. A pesar de todo este derroche gráfico, el juego corre a cómodos 60 FPS si la potencia de nuestro equipo lo permite, sin sufrir interrupciones ni "tironeos" de ninguna clase. La banda sonora también cumple su cometido, con una amplia variedad de tracks, y los efectos de sonido son excelentes. Los motores suenan muy auténticos, y las voces de los policías por radio y sirenas de los patrulleros contribuyen a crear el clima inmersivo de las frenéticas picadas del juego, sobre todo en el modo multiplayer. Hot Pursuit II es un arcade espectacular, digno de la exitosísima franquicia a la que pertenece. Con unos gráficos impresionantes, sonido realista, dos modos de campaña muy bien pensados, un multiplayer adictivo como pocos, y como siempre, con la espectacular sensación de estar al volante de algunos de los deportivos más deseados que existen, es un excelente título, sin dudas merecedor de un lugar en nuestra colección. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La nueva entrega de la serie Need for Speed.
LO QUE SI: Los gráficos. Los coches. El multiplayer. La variedad de desafíos en Single Player.
LO QUE NO: A la versión de PC le faltan algunos "chiches" que tiene la de PS2, como la "preview" de la pista.

87%

POR **EL GENERAL: LEONARDO VARGAS** CATEGORIA **FPS DE COMBATE TÁCTICO**

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

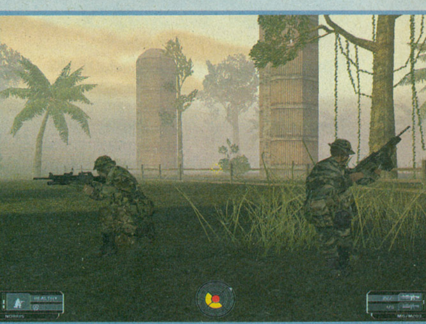
UNA EXCELENTE EXPANSION PARA SINGLE PLAYER Y UN ACEPTABLE MULTIPLAYER

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Red Storm Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 450MHz con 128 MB de memoria RAM, 4X CD-ROM, placa 3D con 16MB, 500 MB de espacio en disco rígido y DirectX v8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Via Internet o LAN, hasta 36 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil

Red Storm Entertainment, junto a Ubi Soft, nos trae la segunda expansión del excelente simulador de combate táctico Ghost Recon. En esta oportunidad, "los fantasmas" tendrán que contrarrestar el accionar terrorista en diferentes zonas de la peligrosa isla de Cuba. Las densas junglas y los espesos pantanos nos pondrán a prueba en varias misiones, en las cuales comandar un asalto arrollador, o un silencioso sabotaje -por sobre las condiciones climáticas- no es tarea fácil. De todos modos ¡De eso se encargarán ustedes, mis soldados! ¡FIRMES!

Island Thunder -en comparación con la anterior expansión, Desert Siege- propone un mayor énfasis en los encuentros grupales. Inteligencia informa que encontraremos muchos más grupos de terroristas enemigos patrullando las distintas zonas de esta peligrosa isla que los que vimos en Ghost Recon. Anteriormente, muchos de estos mercenarios se encontraban esparcidos por todo el mapa, haciendo más fácil su eliminación. Entonces, soldados, queda claro que al intentar infiltrar una determinada locación, se toparán con al menos, tres unidades enemigas a la vez, esperando disparar a cualquier cosa que se mueva.
¡Ahora, cuerpo a tierra, cien flexiones de brazos! ¡Un, dos, un, dos! Afortunadamente, muchos de los nuevos niveles que nos trae Island Thunder ofrecen una buena mezcla de espacios abiertos con árboles, arbustos y varias elevaciones, que serán de gran ayuda a la hora de cubrirse, y les aseguro, mis soldados, que tendrán que hacerlo a menudo o volverán a casa dentro de bolsas negras. Ahora ¡A correr! ¡Vamos, vamos, vamos!
La inteligencia artificial de los enemigos fue mejorada con respecto a sus predecesores, y termina siendo extraordinaria. Dependiendo de la situación, los terroristas se esconderán en las construcciones más cercanas, o al menor ruido, saldrán silenciosamente a buscarnos, interceptándonos por detrás. Algunos (los más astutos), utilizarán granadas para eliminarnos. Entonces, señores, queda claro que la I.A. que posee Island Thunder no se puede tomar a la ligera, y habrá que tener los sentidos bien afinados en todo momento ¿Entendido?



La definición y los movimientos que poseen las diferentes unidades es fantástica

Les comento, reclutas, que en esta entrega tendremos ocho misiones que cumplir en ocho mapas totalmente nuevos. Ustedes, soldados, se preguntarán si ocho niveles son pocos. Mi respuesta es que no, ya que cada misión se desarrolla en locaciones extensas, y posee múltiples objetivos a cumplir, de modo que nos llevará aproximadamente de media a una hora el completar cada una de ellas, eso si sobrevivimos... ya que la dificultad es bastante alta.
Afortunadamente, Island Thunder posee unos gráficos asombrosos, ya que utiliza el mismo engine de la expansión anterior, Desert Siege, con algunas mejoras respecto a los modelos y escenarios. Este motor gráfico hace un muy buen trabajo a la hora de exhibir extensas áreas al aire libre, así como distintos relieves y objetos (incluyendo valles, lagos, cavernas y construcciones de tamaño considerable). Quizás el detalle visual más notable, es el de los árboles que se agitan por la acción de una fuerte tormenta, como también de fondo se podrán ver los destellos ocasionados por los relámpagos, y su posterior trueno. ¡Todos al piso! ¡Cien abdominales! ¡Uno, dos, uno, dos!
El sonido reúne las características necesarias para lograr una ambientación realista: algunas de las mezclas sonoras del juego original y su primera expansión fueron legadas a Island Thunder, incluyendo los efectos de balas, pisadas y explosiones. Por último, el multiplayer nos trae cinco mapas totalmente nuevos, así como armas y otras modalidades alternativas para pasar un rato con amigos. Y digo rato, porque este precisamente no es el plato fuerte de esta última expansión. Desde ya, les informo que por todo lo dicho anteriormente, es una orden que salgan en este instante a buscar Island Thunder ¿Qué están esperando? ¡Manga de haraganes! X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La segunda expansión del excelente Ghost Recon.
LO QUE SI: Los gráficos. La I.A. de los enemigos. El sonido. Es largo y difícil.
LO QUE NO: Multiplayer flojo. El nivel de dificultad a veces es demasiado elevado.

84%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Third Law Interactive
DISTRIBUCIÓN: Fox Interactive / Sierra
INTERNET: www.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM 4X, Placa 3D de 16MB, 500 MB en disco, y mucha buena voluntad
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Lan o TCP/IP, hasta 16 ilusos
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

MONSTRUOS HOLLYWOODENSES, VÍCTIMAS DE LA MEDIOCRIDAD

Así, no. No hay derecho. Debo decir que después de las largas horas repletas de buenos momentos que pasé con la primera versión de Aliens vs. Predator y con su secuela, no esperaba que cayera tanto el nivel. Hasta ahora, no estaba demasiado impresionado con el desempeño de los diseñadores Third Law, y Primal Hunt no hace nada para hacerme cambiar de opinión.

Xenomorfos. Depredadores. Marines coloniales. Los hemos visto en los cines y en las pantallas de nuestras PCs. Sabemos que mezclando estos tres ingredientes, podemos obtener felicidad en estado puro. Una licencia como esta es sinónimo de tiros, gritos, sangre y momentos de sano esparcimiento. Es por eso que creo que, en el futuro, Fox Interactive haría muy bien en mantener estos maravillosos ingredientes lejos (muuuy lejos) del alcance de Third Law. Los creadores de Kiss Psycho Circus obtuvieron una nueva oportunidad de trabajar con una buena licencia, y arruinarla casi totalmente. Y no la desperdiciaron.

Así es, amigos. En un esfuerzo sin precedentes, Third Law Studios logró algo que parecía imposible. Transformar a Aliens vs. Predator en sinónimo de aburrimiento. Lograr esto no es tarea fácil. Después de todo, Primal Hunt es una expansión. Las campañas de cada uno de los personajes solo tienen tres misiones. Sin embargo, Primal Hunt no pierde la oportunidad de arrancarnos algún bostezo cada vez que puede. La historia es, más o menos, la siguiente. Un depredador solitario va tras un extraño artefacto, el cual tiene un singular poder. Aparentemente, el chiche en cuestión puede dominar a todos los Aliens de una colonia. Pero al conseguir el artefacto, el depredador cae en una trampa que lo pone a dormir. La siestita dura unos 500 años. Dunya, una mercenaria humana encuentra el artefacto y al agarrarlo, libera sin querer al depredador, que se dispone a recuperar la reliquia a toda costa. Como ven, la historia no es muy inspirada, y la ejecución del juego tampoco lo es. Lo primero que este pack necesita, son más (y mejores) misiones. Realmente, no llegamos a disfrutar mucho de cada personaje. Las misiones de Dunya son especialmente frustrantes, a causa de la gran cantidad de aliens hambrientos que nos encontramos. Los bichos se nos tiran encima sin que podamos verlos, y el daño que no nos hagan a zarpazos, lo recibiremos cuando nos salpiquen con su sangre ácida. La nueva estrategia de llevar una pistola en cada mano es prácticamente inútil. Y lo peor de todo es que al final de la campaña, nos damos cuenta de que no pasó nada interesante. Las campañas del depredador y del Predalien (un xenomorfo nacido de un depredador) son igualmente monótonas. A diferencia de la historia de AvP2, Primal Hunt hace muy poco para capturar nuestro interés.


Yo soy un monstruo famoso y cotizado. ¿Qué hago acá?


Matame, así juego a otra cosa


YAAAAAAAwwwnnn... ZZZZZZZZZZZZ...

El pack tiene algunos puntos positivos. La Energy Flechette le da al depredador el arma de fuego rápido que tanto le hacía falta, y algunos de los mapas multiplayer están buenos. Lamentablemente, el pack tiene gusto a poco. Esperábamos mucho más. Los gráficos y el sonido son virtualmente los mismos de AvP2, aunque el contenido nuevo se destaca por no estar a la altura del juego que sirve de base para esta pobre expansión. Quizás, los más fanáticos quieran conseguir este pack, pero para el resto de nosotros, este es un producto totalmente prescindible. X

PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: Una expansión que desaprovecha una excelente licencia.
LO QUE SI: Mucho de nuevo: mapas, armas, nueva historia.
LO QUE NO: Poco de bueno. Bastante aburrido.

52 %

POR MARTIN "MATUU" ERRO

MOTHERBOARDS

CARACTERISTICAS E IMPORTANCIA

Si bien, como dice el dicho: Mother hay una sola, más vale conocer las características principales para que a la hora de comprar, elijamos el mother más conveniente a nuestras necesidades.

Cuando generalmente se escucha a dos personas hablar de sus respectivas máquinas, comienzan la descripción por el microprocesador, siguiendo por el disco, placa de video, etc. Pero es muy raro escuchar a alguien decir "Tengo un Pentium III 500, montado en un soyo 6 BVA,...". Esto evidencia una subestimación importante acerca de uno de los componentes principales de una computadora.

El mother es la placa donde van a instalarse todos los demás dispositivos, y de las características de esta, van a depender la posibilidad de expansión, rendimiento, upgrade y resultado final del sistema.

También de él depende la distribución de energía eléctrica entre los distintos módulos, la comunicación entre unidades, placas,dispositivos, y la equiparación de componentes de distinta tecnología.

Las dos clases de Motherboards son AT y ATX. La diferencia entre ambas radica en que el formato AT es más antiguo, trabajan con una corriente eléctrica diferente (por lo cual necesitan una fuente apropiada a cada uno), y el tamaño; los Mothers ATX son más grandes que los AT, por lo que necesitan un gabinete apropiado.

La forma de conexión puede ser en forma directa o indirecta. Forma directa se la llama cuando el dispositivo va insertado en un slot, como por ejemplo, placas de video, audio, red, modem, etc. e incluso el microprocesador. En forma indirecta se le llama a la conexión del dispositivo mediante un cable, típico de esto es la comunicación del disco rígido, disketera, CD-ROM, grabadoras, DVD internos, etc.

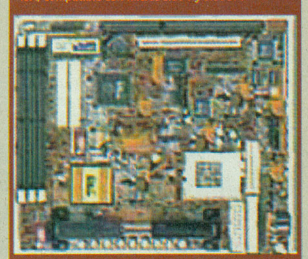
Partes y composiciones

El mother es en sí una gran plaqueta que trae en forma de expansión, ranuras llamadas slots. Los slots se dividen a su vez en ISA, PCI, AGP (este último solamente para las placas de video).

El slot ISA (Industry Standard Architecture), visualmente es de color negro, y es el más largo . La característica de este slot es que transmiten a una velocidad de entre 8 y 16 bits y a 8 Mhz (es el más lento), obteniendo una tasa de transferencia de 8 a 16 MB.

El slot PCI (Perfomance Compomponents Interface), de color blanco, más corto que el ISA, transmite a 32 bits y 33 Mhz, con una tasa de transferencia de 132 MB, y es este tipo de slot donde la mayoria de las placas van insertadas.

Mother AT integrado con tan sólo 1 slot PCI y 1 slot ISA, compatible con micros slot 1 y slot 370



El slot AGP (Advance Graphics Port), de color marrón, es exclusivo para placas de video (que soportan este slot obviamente), que vendría a ser un PCI mejorado (32 bits) y dependiendo del mother este puede ser de 1x (66 Mhz y 264 MB de transferencia), 2x (132 Mhz y 528 MB) y 4x (264 Mhz y 1064 MB).

Luego encontraremos donde va insertado el microprocesador. Este, según sea compatible con AMD o Intel, varía su tamaño y forma (Importante: Un Mother que fue hecho para usar con AMD, no es compatible con Intel y viceversa). AMD usa, según el modelo de micro, Slot A (Athlon) o Socket 7 (K6) e Intel usa Slot 1 o 370 según sea Pentium II y los primeros Pentium III, cambiando al segundo modelo de slot a partir del Pentium III 700 y los Celeron. El slot A y el 1 son muy parecidos en su forma alargada, en cambio los 370 y los 7 son cuadrangulares, y el micro se insertará directamente sobre este slot, coincidiendo los pines con los orificios conductores.

Los bancos de memoria pueden venir de dos, tres o cuatro, dependiendo del Mother la capacidad de MB que puede obtener por banco. Por ejemplo, hay modelos que vienen con 2 bancos, con posibilidad de insertar hasta placas de 512 MB en cada uno, y hay otros que traen 4 bancos pero con un limite de 256 MB por slot. Vale aquí tambien la aclaración de que existen varios tipos de RAM, siendo las más comunes las DIMM, y para Pentium 4 las RIMM, y las ya obsoletas SIMM (mas cortas que las anteriores, y con baja transferencia de datos).

Los slots IDE (Integrated Drive Electronics) seran los encargados de recibir y enviar información al/los disco/s rigido/s , CD-ROM, DVD, Grabadoras internas, Unidades de disquetes y Zip.Y si bien existen también varias normas, siendo la mejor Ultra-ATA 100 por su velocidad y por su transferencia, estas van desde Utra DMA a Ultra DMA 100). Esto variará la velocidad y rendimiento del disco, pues si ponemos en un Mother que soporta hasta Ultra DMA 33, un disco de Ultra ATA 100, el rendimiento del disco adoptará la velocidad que es posible en el Mother, que en este caso, es bastante menor.

Como explicáramos antes, al ser comunicación indirecta, o sea mediante un cable, tambien dependerá de este la perfomance del conjunto, pues un disco de Ultra DMA 33 utiliza un cable de 40 hilos, en cambio un disco de Ultra ATA 100 necesita un cable de 80 hilos. Y obviamente es necesario conectar todo siguiendo una igualdad y consecuencia en todos los dispositivos para no ligar un "cuello de botella".

Los puertos de comunicación son los canales de información que transportan la data, pero en vez de ir de un lugar a otro, por toda la PC, comunican a un solo dispositivo en particular. Veámoslo en detalle:

Puerto serie: También llamados COM, donde encontraremos en la mayoría de los casos COM 1 y COM 2 en modo físico, dejando el COM 3, 4 y 5 a modo virtual. Alli van conectados el mouse, modem, scanner, etc.

Puerto paralelo: Llamados LPT 1 y 2. Más rápido que el anterior, pues tiene más ancho de banda y permite ejecutar varias tareas a la vez. Ejemplos de dispositivos conectados a este puerto pueden ser scanners, impresoras, Zip, etc.

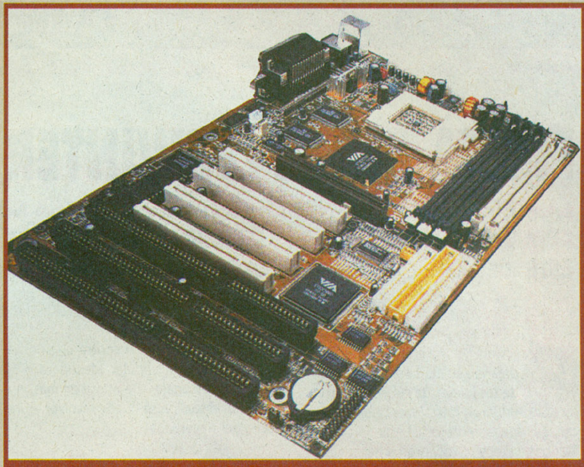
Puertos USB: Permiten conectar los dispositivos que corren bajo esta norma, aún con la PC encendida y por su velocidad permite la interconexión de más de cien dispositivos.

Puerto Firewire: Es lo mas veloz que existe en el mercado, utilizado generalmente en video, y en las ultimas placas de sonido Audigy de Creative.

Puerto Infra: No necesitan cable, pero debe estar enfrentado con el dispositivo, pues la comunicación se efectua por señal enviada por aire, directamente al centro de recepcion del componente del que se espera respuesta (como trabaja el control remoto con la TV).

Y por último tenemos a la pila del Mother, cuya función principal es la de proveer la energía necesaria al mismo para retener en su memoria la fecha y hora del sistema, y lo más importante: la configuración del BIOS. El BIOS sería como el panel de control y administrador de dispositivos del mother. Esta función depende directamente del chipset que traiga el Motherboard.

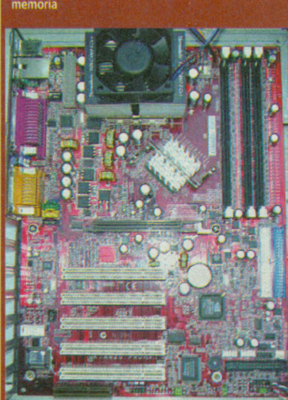
El chipset es el "cerebrito" del mother, es aquel que distribuye todas las funciones del mismo, y la característica más importante es que traiga flash-bios. Esta tecnología que data de 1995 radica en la posibilidad de actualizar el BIOS por software, para que pueda reconocer discos más grandes, que soporte microprocesadores más potentes, y nuevos dispositivos que vayan saliendo al mercado, que en el momento de la fabricación del mother, no existían, y por ende no está preparado para reconocer a los mismos. Pero ojo, dicha actualización debe hacerla alguien que tenga ciertos conocimientos técnicos, pues de bajarse la actualización equivocada pueden quemar e inutilizar permanentemente el chipset, y en consecuencia el mother.



Aquí vemos un mother con 3 slot ISA, 4 slot PCI, 1 AGP, y el chipset presente es VIA

Ahora que ya vimos los diferentes componentes, es necesario comentar que existen Mothers llamados integrados, pues vienen con sonido, video, modem, red, etc. ya incluidos en el Mother. La marca más conocida es "PC-Chips", y si bien es una solución económica, porque no tendremos que gastar en las diferentes placas, tendremos serias limitaciones cuando querramos expandir o cambiar a otra placa de video,o sonido, etc, porque vienen con muy pocos slot de expansión, llegando en algunos casos a tener un solo slot PCI.

Mother ATX, con 5 slots PCI, 1 AGP, y 3 bancos de memoria



Lamentablemente, en nuestro país hubo una época en que este tipo de Mother fue muy popular entre los comercios armadores de PC, obviamente por su bajo costo. El problema radicó en que no siempre aclaraban que tal maquina venía con un Mother integrado, y que le serviria para determinadas prestaciones, pero, tambien con las limitaciones del caso. Si me preguntan, yo les aconsejo un Mother que no traiga nada integrado, o que a lo sumo traiga el sonido pero con la posibilidad de anularlo e instalar una placa mejor.

No son pocos los usuarios que descubrieron tras haberse comprado una placa de video AGP de que no disponían del slot necesario. Por eso, a la hora de comprar una máquina, no se dejen embarullar por números de micros, que trae grabadora, que trae DVD, que hace café, etc. Pregunten SIEMPRE cual es el Mother, y si es posible pídanle prestado el manual y estúdienlo. Porque de ello dependerá el no tener futuros dolores de cabeza. X



POR SEBASTIAN RIVEROS

FIESTA EN NEVERWINTER

LA ALEGRÍA DEL NEVERWINTER NIGHTS NO SE ACABA NUNCA. ESTE MES, EN LA COMARCA COMENTAMOS LOS MEJORES MÓDULOS PARA SEGUIR DÁNDOLE MAZA A ESTE JUEGAZO. CON AMIGOS, LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA.

Bioware es una empresa que viene dejando su marca en el mundo de los juegos de rol desde hace un largo rato. Estos talentosos canadienses asombraron al mundo con Baldur's Gate, y lo volvieron a hacer con el esperadísimo Neverwinter Nights. Si bien algunos expresaron su disconformidad con la campaña single player, la verdad es que el fuerte del juego está en los modos multiplayer, y en su poderoso editor que nos permite crear nuestras propias aventuras y módulos para jugar. Varios de estos módulos son aventuras de gran calidad creadas por los más dedicados fanáticos del juego. Otros son minijuegos que, aunque simples, son muy divertidos.

He aquí una lista de los módulos oficiales para NWN, hechos por la gente de Bioware:

Contest of Champions:
Este fue el primer módulo del que se tuvo noticias. Básicamente, Contest of Champions nos permite luchar contra un oponente en combate singular. Ideal para comparar personajes. De ahora en más, cualquier discusión se puede resolver en la arena del Neverwinter.

Winds of Eremor:
Una terrible tormenta fuerza al capitán de un barco a refugiarse en Eremor, conocida como la "isla de los vientos". Soporta hasta 4 jugadores, entre niveles 5 y 15.

The Dark Ranger's Treasure:
Aventuras en lo profundo del bosque es lo que ofrece este módulo, ideal para rangers y druidas. Este módulo se destaca por su ambiente, dado que fue creado para probar las posibilidades sonoras del Aurora Toolset. Soporta hasta 4 jugadores entre los niveles 5 y 15.

To heir is human:
El heredero de Battledale ha sido secuestrado por el ejercito Zhent y llevado hasta Cormanthor, cerca de Myth Drannor. Para rescatarlo, tu grupo tendrá que abrirse paso a través de hordas de salvajes Drow. Un buen módulo, aunque nos deja varios cabos sueltos que sugieren una segunda parte. Soporta hasta 4 jugadores, entre niveles 5 y 15.

Catapults!:
Un módulo muy divertido, cuyo objetivo es destruir la catapulta de nuestro oponente antes de que él acabe con la nuestra. Aprender a apuntar con cuidado y obtener los power ups es el secreto para salir vencedor. Requiere 2 jugadores de cualquier nivel como mínimo.

War Wizards:
Poderosos magos luchan hasta el fín en tres arenas diferentes. Cada uno de estos campos de batalla requiere el uso de diferentes estrategias y hechizos para poder vencer. Es necesario ser un Sorcerer, Wizard o Bard para poder participar de la contienda. Entre 2 y 4 jugadores pueden participar.



Un duelo de titanes está a punto de comenzar



Algunos hechiceros son tan poderosos que viven en una burbuja



Los módulos nos permiten seguir explorando y viviendo aventuras increíbles. Bioware se encuentra trabajando en una nueva serie de módulos llamados "The Witchwork Series". Una de las principales características de este módulo es que la historia no se desarrolla en el universo de D&D. Esto implica que todos nuestros conocimientos acerca de Faerun, no nos servirán de nada. Tendremos que interactuar con diversos personajes y explorar para poder llegar a conocer este nuevo mundo. La primera parte, "The Fields of Battle" estará disponible en muy poco tiempo en el sitio oficial de Bioware. Ojalá todas las empresas apoyaran así sus productos. Aplaudimos a Bioware y su dedicación ejemplar.

Chicguins:
Un extraño juego de tablero en el que un grupo de gallinas y otro de pingüinos hacen las veces de fichas. La idea es hacer movimientos que nos permitan reproducir nuestras piezas hasta llenar el tablero. El que tiene más piezas al final, gana. Un módulo bastante raro, para 2 jugadores de cualquier nivel.

Además de estos módulos, también encontraremos versiones del ajedrez, blackjack y batalla naval, para jugar con nuestros amigos. Estos módulos están disponibles en http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html

Por supuesto que los fans no se quedan atrás. La comunidad rolera también ha creado varios módulos, muchos de ellos, muy interesantes. Entre ellos se destacan los siguientes:

Penultima:
Esta serie de seis módulos que se encuentra en desarrollo. El creador de esta saga se propone mezclar una muy buena aventura con una gran dosis de humor. Una excelente sátira de los mundos de fantasía. ¿El resultado? Muy bueno.

The Spires of Ravenloft:
¡¡El Conde Strahd Von Zarovich vive!!. Ravenloft es una de las campañas más recordadas de Dungeons & Dragons. Imagínense mezclando D&D con juegos como Castlevania (PSOne), y el resultado será Ravenloft. Lobos, monstruos, momias y muchos vampiros. Un personaje entre los niveles 6 y 10 puede enfrentar la aventura solo, pero se recomienda un grupo de 2 o más jugadores de niveles 3 a 9.

Land of Nordock:
Un módulo muy interesante. Muchos de nosotros morimos por jugar a esos maravillosos juegos de rol que se desarrollan en mundos persistentes online. El principal obstáculo es el arancel mensual, que hay que pagar con tarjeta de crédito. Land of Nordock se propone usar el NWN para establecer un mundo persistente online, montando servidores dedicados.

Maugeter, The Keys to the City:
Una aventura ideal para un solo jugador de nivel 1. La acción se desarrolla en la ciudad de Maugeter, donde encontraremos todo tipo de aventuras y podremos contratar a uno de cinco secuaces para cumplir las misiones que nos encomienden. Este es un proyecto muy ambicioso, que se encuentra en etapa de desarrollo. Si quieren más información, pueden visitar http://www.warpedproject.com/maugeter/

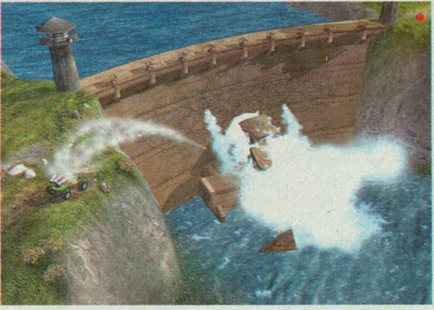
Sinceramente, las opciones son muchas y muy buenas. Neverwinter Nights ha desatado un fenómeno que hasta ahora sólo estabamos acostumbrados a ver en los FPS. Gente de todo el mundo está desarrollando todo tipo de módulos en casi todos los idiomas.
Sin duda, Bioware dio justo en el clavo, y cumplió con su promesa de poner el poder en manos de la comunidad rolera. Los modos multiplayer y los módulos hacen mucho por extender la vida útil de este clásico, que se merece un lugarcito en tu colección. Nos vemos el mes que viene. X

POR **DIEGO "ERWIN" BOURNOT**

SUDDEN STRIKE 2, COMMAND & CONQUER: GENERALS Y OTRAS YERBAS

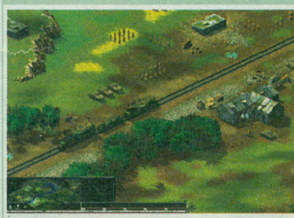
Buenos días, señores. Bienvenidos al círculo de oficiales del General Erwin. Hoy les hablaré de varias cosas:
para empezar, quisiera comentarles mis impresiones acerca de Sudden Strike II, de reciente aparición. Como todos sabemos, la guerra siempre ha sido un excelente tema de base para producir juegos para PC y consolas. La misma ha sido encarada por toda una veriedad de géneros: comenzando por los clásicos Wargames, como los de la fabulosa serie Panzer General, seguimos con simuladores de todo tipo, que nos permiten sentarnos al comando de una enorme variedad de aviones, tanques y hasta buques de guerra, pasando por FPS como la impresionante serie de Medal of Honor, e incluso por aventuras gráficas, como el patético Prisoner of War.
Pero los excelentes juegos de la serie Sudden Strike fueron los primeros en ofrecer la posibilidad de revivir la Segunda Guerra Mundial desde un RTS, con seteos muy realistas, unidades magníficamente representadas, y una fidelidad histórica a toda prueba. Esto, más allá de la sorpresa que me causa el ver que una contienda en la que veinte millones de rusos y seis millones de alemanes murieron combatiéndose mutuamente, ha servido de inspiración para que una compañía rusa produzca juegos que rememoran ese trágico conflicto, los cuales son distribuidos nada menos que por CDV Games GmbH, una compañía alemana. Vaya paradoja.

Sentimentalismos aparte, me sorprende gratamente el creciente grado de realismo que los RTS comienzan a incorporar a su jugabilidad. Y Sudden Strike II, al igual que su predecesor, es un claro ejemplo de lo que hablo. Un grave defecto de los RTS anteriores a esta serie, era que no se respetaban los parámetros relativos a proyectiles y corazas, los cuales en la guerra real son tan importantes que muchas veces son la diferencia entre la vida y la muerte. ¿De qué les hablo? De algo que ya les comenté antes, pero que vale la pena recordar: en la serie Sudden Strike, los tanques son invulnerables al fuego de las armas ligeras antipersonal. Acostumbrados como estábamos a que en juegos como Command & Conquer, un simple grupo de soldados armados con ametralladoras pudiera dar cuenta de un Mammoth Tank, es bueno ver cómo en esta serie, un puñado de soldados rusos armados con subfusiles PPSh-41 no tienen ninguna chance contra un tanque alemán Tiger II. Y es lógico. Una bala de 7,62 mm obviamente, no puede penetrar una coraza de acero que en su sector frontal alcanzaba los 20 centímetros, y menos aún si la misma está inclinada a 45 grados. Lo mismo se aplica a un infante alemán que armado con un MP-40 tratara de oponerse a un tanque ruso IS-2. Simplemente es imposible, y realmente es bueno que los RTS comiencen a reflejarlo. Incluso he notado -un factor que está excelentemente implementado en el juego, pero que no está explicado en el manual- que en los vehículos acorazados se respetan los distintos grosores de la coraza, de acuerdo a la parte del vehículo de que se trate, y por ende, los coeficientes de daño que le ocasionan las armas del enemigo. Por ejemplo, un cañón contracarro ruso de 76,2 mm le ocasionará a un carro Panther alemán el doble de daño si impacta con un proyectil en su flanco o en la parte trasera que si lo hace en la coraza frontal, obviamente la más espesa e inclinada. Notable.
Otro detalle en el que el realismo de la serie

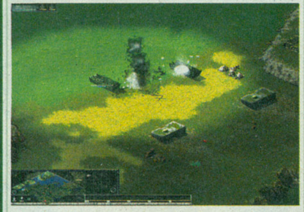

Los soldados del campamento enemigo, a punto de tomar un baño de inmersión...


Como en todos los C&C, las armas nucleares producen efectos devastadores

se destaca, es en la posibilidad de utilizar infantería -en especial los enormemente efectivos snipers- para eliminar los servidores de las piezas de artillería, y luego reclamarlas para nuestro uso personal. La recuperación de hardware militar enemigo para el uso propio siempre ha sido un factor importantísimo en la guerra, y en este caso, añade profundidad a la espectacular jugabilidad de la serie. Sudden Strike II continúa en la línea de su predecesor, añadiendo algunas unidades muy útiles, como la artillería de grueso calibre con montaje sobre ferrocarril, así como elementos anfibios, como las barcazas de desembarco, y algunas unidades navales. La campaña japonesa, aunque corta, nos permite probar nuestras habilidades en las islas tropicales del Pacífico, utilizando una variada selección de elementos aéreos, navales y terrestres, y nos enseña, mediante un doloroso proceso, cómo realizar correctamente un desembarco. No se preocupen si en las primeras ocasiones la playa se convierte en algo parecido a los 15 primeros minutos de la película "Saving Private Ryan". Pronto aprenderán a buscar las playas menos defendidas, y a hacer un correcto uso de los anfibios para minimizar las pérdidas.





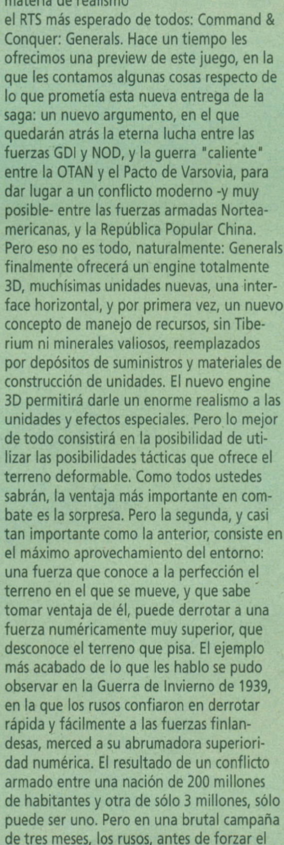


Desde arriba:
- Infantería y tanques Sherman custodiando un valioso convoy de suministros.
- Ucrania, 1944: Tigers y Pz IV vs. IS-2 y T-35/85s
- Sangre y arena: un desembarco que no prosperará

Y siguiendo con esta exposición, me gustaría hacer algunas conjeturas respecto de lo que tendrá para ofrecernos en materia de realismo



La superioridad aérea aliada les causa enormes problemas a los alemanes



el RTS más esperado de todos: Command & Conquer: Generals. Hace un tiempo les ofrecimos una preview de este juego, en la que les contamos algunas cosas respecto de lo que prometía esta nueva entrega de la saga: un nuevo argumento, en el que quedarán atrás la eterna lucha entre las fuerzas GDI y NOD, y la guerra "caliente" entre la OTAN y el Pacto de Varsovia, para dar lugar a un conflicto moderno -y muy posible- entre las fuerzas armadas Norteamericanas, y la República Popular China. Pero eso no es todo, naturalmente: Generals finalmente ofrecerá un engine totalmente 3D, muchísimas unidades nuevas, una interface horizontal, y por primera vez, un nuevo concepto de manejo de recursos, sin Tiberium ni minerales valiosos, reemplazados por depósitos de suministros y materiales de construcción de unidades. El nuevo engine 3D permitirá darle un enorme realismo a las unidades y efectos especiales. Pero lo mejor de todo consistirá en la posibilidad de utilizar las posibilidades tácticas que ofrece el terreno deformable. Como todos ustedes sabrán, la ventaja más importante en combate es la sorpresa. Pero la segunda, y casi tan importante como la anterior, consiste en el máximo aprovechamiento del entorno: una fuerza que conoce a la perfección el terreno en el que se mueve, y que sabe tomar ventaja de él, puede derrotar a una fuerza numéricamente muy superior, que desconoce el terreno que pisa. El ejemplo más acabado de lo que les hablo se pudo observar en la Guerra de Invierno de 1939, en la que los rusos confiaron en derrotar rápida y fácilmente a las fuerzas finlandesas, merced a su abrumadora superioridad numérica. El resultado de un conflicto armado entre una nación de 200 millones de habitantes y otra de sólo 3 millones, sólo puede ser uno. Pero en una brutal campaña de tres meses, los rusos, antes de forzar el lógico desenlace que buscaron, sufrieron calamitosas derrotas a manos de las minúsculas fuerzas finlandesas. Las divisiones ucranianas, acostumbradas a las estepas rusas, se internaron por angostos caminos a través de helados y espesos bosques de coníferas, sufriendo incluso evidentes signos de claustrofobia, y hallándose incapacitados de utilizar de manera ventajosa sus carros de combate, mientras que los esquiadores finlandeses se movían a sus anchas por un terreno que conocían como el patio trasero de su casa, golpeando a placer para luego desaparecer como fantasmas en los bosques, en una eficiente guerra de guerrillas. Los ataques fineses por los flancos y la retaguardia, unidos a un cruel invierno, con temperaturas de -40 grados, convirtieron el avance ruso en un suicidio colectivo.

En Generals, podremos utilizar este factor de manera decisiva: a lo que ya sabíamos sobre este juego, le agregamos lo que hemos podido ver en un infartante video, que pueden encontrar en el Xtreme CD que acompaña a esta revista. En él, vemos como en este juego podremos utilizar el terreno para lograr una abrumadora ventaja: con tan sólo un buggy armado con un lanzacohetes, volaremos una represa, y dejaremos bajo 20 metros de agua un campamento enemigo emplazado junto al lecho seco de un río. Esperamos que este no sea el único momento en que podamos sacar ventaja del terreno en este juego, sino que nos permita, por ejemplo, volar puentes para detener los avances del enemigo, provocar derrumbes en pasos de montaña, o derribar edificios para utilizarlos como obstáculos antitanque. Habrá que ver para creer, pero Westwood siempre se ha caracterizado por redefinir el género de los RTS con cada nueva entrega de Command & Conquer. Esperamos que esta vez no sea la excepción. X

POR **MARTIN "MATUU" ERRO**

SPYWARE

UNA DE ESPIAS... ¡EN NUESTRA COMPUTADORA!

Muchas veces, los usuarios de programas peer to peer (Kazaa, Imesh, Morpheus, etc.) , o sea, de intercambio de archivos; se ven, de pronto, invadidos de multiples mini programas que son instalados en sus computadoras, muchas veces sin que lo sepan.

Generalmente, cuando instalamos cualquier software de intercambio o cuando visitamos ciertas páginas en Internet, en el mejor de los casos, se nos pide autorización para instalar ciertos programas, que los más apurados (y muchas veces los que ignoran su significado) aceptan rápidamente, con tal de llegar pronto a su objetivo. Estos programas en apariencia inofensivos , como ser "Precision Time"(que tiene un logo parecido a un ca-lendario),"Real Network", entre otros, procedentes de empresas como Cydoor, Gator, etc . monitorean nuestra navegación en Internet, enviando reportes a su casa central, sobre estadísticas particulares y generales sobre gustos, cobrando comisiones de compra sobre operaciones que los usuarios efectuan en sitios como amazon.com, por nombrar alguno.

Otras de las funciones que dichos programas efectúan, en algunos casos, van desde modificar la configuración de nuestra PC, reemplazar banners de sitios que visitamos, cambiándolos por el de las empresas asociadas a ellos, e inclusive insertar hipervínculos en paginas de terceros, sin contar con la autorización para ello.

¿Que trae como consecuencia todo esto? En primer término, hacer más lenta la navegación de nuestra PC, pues imaginen que aparte de las funciones que están corriendo por nuestro deseo, los spyware están también funcionando en background (modo oculto), llegando a ser más de cien, en algunos casos, en forma simultánea, así que dénse una idea de lo exigida que estará nuestra querida máquina.

En segundo término,estos programas modifican el registro de Windows y el archivo de inicio, haciéndose del privilegio de cargarse y ejecutarse cada vez que se inicie nuestro sistema operativo, consumiendo más y más nuestra preciada memoria, trayendo como consecuencia en algunos casos, frecuentes "cuelgues", y la temida pantalla azul de error.

¡Basta de espías!

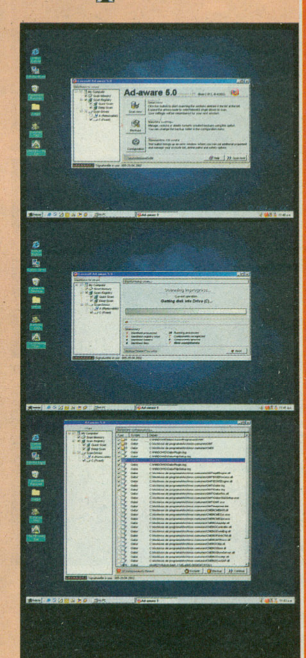
La solución para eliminar estos parásitos de nuestras computadoras es muy simple. Existen varios programitas para limpiar spywares, pero el mas afamado es "Ad-Aware" de Lavasoft. Este programa es gratuito, y lo pueden encontrar en el CD que acompaña la revista.

Luego de instalarlo, lo ejecutamos. Lo primero que vamos a hacer es tildar las opciones de la izquierda, eligiendo los parámetros de scanneo. Es importante que sobre todo este tildada la opcion de "Deep scan", y aconsejando que escanee memoria, registro, y disco/s duro/s.

En segundo lugar hacemos clic en "Scan now", dando comienzo a la búsqueda de spyware. Notaremos aquí, que el programa nos va notificando de la cantidad de programas, modificaciones del registro, etc. correspondiente a las caracteristicas de spyware que va encontrando a medida que avanza el proceso de scanneo. En caso de no encontrar nada, nos va a felicitar por la limpieza de nuestro sistema.

Pero en el caso de que sí encuentre rastros de soft espía, nos va a enumerar la cantidad encontrada, el nombre de la firma de donde procede, y al programa en sí, detallando si es una modificación de registro, archivos en el disco, etc., dándonos la posibilidad de tildar los que querramos erradicar de nuestro sistema. Y aquí hago una aclaración: la eliminación de estos programas espías no acarrea ningún peligro para nuestra PC. A lo sumo, el programa que adjuntó estos molestos spyware, no funcionará. Pero el resto no notará el cambio.

De todas formas, "Ad-Aware" prevé todo esto, y nos da la posibilidad de hacer un backup de las modificaciones que hará, para que podamos, si pasa algo raro, dar un paso atrás. Les aconsejo que cada vez que hagan mantenimiento a la PC, corran este soft, y creo que se van a sorprender de los programas que, en modo oculto, estaban corriendo sin saberlo. X



XTREME CD

NUMERO 55

Rainbow Six: Raven Shield

Proba YA el juego mas esperado del 2003

UTILES:

DIVX Pro Video Bundle 5.0
Ad/Aware 5.83
ACDSee 4.02
IrfanView 3.75
WinAMP 3.0 Full

Ademas:

POST-MORTEM
FIFA SOCCER 2003
COMMAND & CONQUER: GENERALS
Y TODO EL SHAREWAR, FREEWARE
Y TODO LO QUE NECESITAS PARA
MANTENER TU PC AL DIA

- 18 Reviews exclusivas
- 2 Soluciones completas

XTREME PC
ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Numero 55 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado. Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

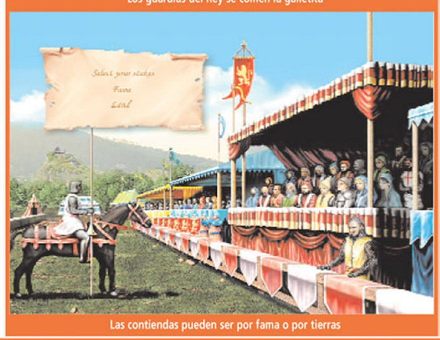
LAS ÉPICAS AVENTURAS DE SIEMPRE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Cinemaware
DISTRIBUCIÓN: Blackstar
INTERNET: www.cinemaware.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, Pentium II 300 MHz con 500 MB libres en el disco rigido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Esta nueva versión del clásico Defender of the Crown, sale al mercado 15 años después de la aparición original. Y es precisamente Cinemaware la encargada de entregarnos un producto mediocremente realizado, que de seguro nos piantará un lagrimón, recordando aquella época. Por suerte, en el CD encontramos la versión original...
Defender of the Crown se ubica en la Inglaterra colonial, presentando un mapa que es un fiel reflejo del original, y con todas las imágenes del juego re-dibujadas, para adaptarse a los tiempos que corren. Aún así, muchas imágenes y animaciones, denotan una falta de esmero por parte de los programadores. El sonido es bastante pobre, con efectos que parecen un rejunte de muchos juegos. Aunque no llega a ser desastroso, es notable la ausencia casi total de música en el mismo, a no ser por las clásicas melodías que escuchábamos en la versión original.
El desarrollo del juego se realiza casi en su totalidad por medio de una sola pantalla principal, cambiando de escenario sólo cuando tenemos que realizar ciertos minigames que ofrece el título, como uno en el que tenemos que participar en justas de caballeros, utilizando una lanza para lograr destronar al otro caballero de su corcel. Otro de estos minigames, está basado en una pelea de esgrima, donde tendremos que aprender a atacar, y bloquear.
Sin embargo, el objetivo principal del juego está dado por la administración que tenemos que realizar de nuestros clanes, significando esto: el manejo de unidades, la construcción de instalaciones, y comandar el ataque a las fortalezas enemigas.
Cinemaware intenta hacer renacer de entre las cenizas, a clásicos que se quedaron en el tiempo, y ellos con este intento se quedaron en el camino: DOTC no sabe recuperar esas sonrisas que nos había arrancado su antecesor, y con un desarrollo técnico que parece hecho en una habitación con 100 monos entrenados tipeando códigos alfanuméricos.


Los guardias del Rey se comen la galletita



Las contiendas pueden ser por fama o por tierras

Desde arriba:
- Los caballeros se preparan para el duelo.
- El mapa fue dibujado de vuelta... me quedo con el viejo...



PROMEDIO **MALO**

QUE TIENE: El clásico Defender of the Crown en una nueva versión.
LO QUE SI: Algunos momentos que hacen recordar al original.
LO QUE NO: Una realización muy pobre.

40%

BEAM BREAKERS

¿CARRETERAS? ¡A DONDE VAMOS NO NECESITAMOS CARRETERAS!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Similis
DISTRIBUCIÓN: JoWooD Productions
INTERNET: www.jowood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.1 P.II 400 MHz, 64 MB RAM, Placa de video de 16 MB RAM, placa de sonido, CD-ROM 4X, 500 MB de espacio libre en el disco rigido
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet 1 a 6 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Estamos en el año 2173, y las visiones futuristas de filmes como El Quinto Elemento, Blade Runner, Volver al Futuro Parte II, y por qué negarlo, también de Los Supersónicos (de donde todas estas películas robaron lo suyo) parecen haberse fusionado en cada una de las distintas ciudades de nuestro querido planeta azul. Los cielos de las urbes más importantes están atestadas de vehículos voladores, y de autopistas holográficas de lo más peligrosas. Por supuesto, en este mundo plagado de rivalidades, violencia y vértigo nosotros somos un simple conductor de taxi que al momento de dar inicio esta historia nos ganamos la vida como repartidores de pizza para un tal Don Marco, un mafioso medio maraca e histérico, que de a poco nos convertirá en expertos a la hora de realizar actividades de lo más delictivas.


Puesta del sol en el Chinatown

Como ya se cae de maduro, no vamos a hablar de creatividad u originalidad a lo largo de toda esta nota; sin embargo hay razones bastantes contundentes como para que llegada la hora de desinstalar este fichín lo hagamos con un grato recuerdo en nuestros cerebros positrónicos. De esta premisa se desprenden dos puntos importantes: el primero es que Beam Breakers es uno de esos juegos que se instalan y desinstalan antes de que pase una semana en nuestros discos rígidos, y el segundo es que algo de bueno, evidentemente, tiene.
Los gráficos son excelentes, las ciudades por las cuales nos deslizaremos sin que nuestra placa de video se colapse están generosamente detalladas y pletóricas de efectos especiales de lo más realistas, mención especial para las zonas como Harlem o el siempre presente Chinatown. Por otra parte los modelos de los diferentes vehículos que nos harán pegarnos todo tipo de piñas cumplen aunque sin pretensiones (encontraremos colectivos, patrulleros, coches particulares, ambulancias y un gran etcétera).
Las misiones y submisiones son bastante variadas (pero decididamente no lo suficiente) y se dividen en cinco capítulos a saber: Welcome to the Jungle, Hard Day's Night, Dirty Bussiness, Speed Freaks, Rush Hour y King of Neo York.
En lo que respecta a la jugabilidad y los controles, también se llevarán una grata sorpresa; si bien no se puede jugar con el mouse, aquellos que tengan los dedos ya configurados para que entren sin chocarse donde estan las teclas de las flechitas encontrarán que controlar nuestro coche es todo un placer. Además no se necesitarán muchas otras teclas, tan solo una para el turbo (siempre presente en este tipo de juegos), otra para acciones especiales como por ejemplo la de lanzar pizzas en los sectores predeterminados, por mencionar la más sencilla y no arruinarles toda la diversión en esta reseña. También contamos con un freno de emergencia y un control antigravedad. A medida que vayamos cumpliendo las misiones asignadas por Don Marco, podremos conseguir mejores medios de transporte y configuraciones especiales.

Cualquier cosa, menos levantar pasajeros

A la hora de las críticas, se hace desear el poder bajar de nuestro vehículo y hacer algún que otro desastre a lo GTA3, o por lo menos poder aplastar gente o quemarla con nuestras turbinas. Nada de eso, durante todo el juego estaremos atornillados al asiento del conductor, y como mucho, podremos hacer que los poligonales peatones se arrojen ilesos al suelo a pesar de nuestras pasadas rasantes. Lo que sí se puede hacer es romper los vidrios de algunos edificios, sobre todo los que albergan a nuestros enemigos, y destrozar las instalaciones de los puestitos de panchos del futuro regenteados por chinos de tan dudosa reputación como la nuestra.
Cada nivel incluye y finaliza con una clásica competencia, donde deberemos salir victoriosos contra los miembros de los equipos contrarios de entre los cuales resaltan los Falcons que jugarán una parte importante en esta historia.
Además de este modo, existe la posibilidad de jugar un campeonato contra diversas de estas pandillas, una interesante opción multiplayer, y hasta un modo survival donde deberemos demostrar nuestras habilidades a la hora de burlar a docenas de levitantes patrulleros.
En suma, Beam Breakers ofrece muchas horas de disfrute y pocos puntos en contra en lo que atañe al apartado técnico, por lo que sin dudas vale la pena tenerlo en cuenta si es tu estilo de fichín.

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Arcade de conduccion espacial.
LO QUE SI: Muy buena jugabilidad, gráficos atrapantes, gran cantidad de misiones y modos de juego.
LO QUE NO: No se puede bajar del vehículo, la linealidad de las etapas, no hay renders ni animaciones intermedias.

69 %

DINO CRISIS 2

CARNEANDO DINOSAURIOS UNA VEZ MÁS...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUCIÓN: Capcom
INTERNET: www.capcom.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 266MHz con 650 MB de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 4MB Video, CD-Rom 4X, Placa de sonido y DirectX 7.0
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil

Los fanáticos de los survival hemos podido disfrutar en nuestras PC de adaptaciones de títulos de Capcom que hicieron furor en el mundo de las consolas, como Dino Crisis y la popular serie Resident Evil (RE). A más de un año de su primera entrega para PC, nos llega Dino Crisis 2, un survival al estilo RE con un aire a Jurassic Park, que se trae entre manos elementos que lo diferencian bastante de los demás títulos del género de la compañía.







Desde arriba: La codicia por los bonus puede meternos en problemas - Una lucha a muerte contra un par de velociraptors - Esos pajarracos NO PUEDEN ser un buen presagio...

La historia comienza donde terminó el anterior juego de la serie. Después de repetidos experimentos militares sobre la misteriosa fuente de energía descubierta por el Doctor Kirk, se abre un hoyo temporal que pone nuevamente en contacto al mundo de los dinosaurios con el de los seres humanos. Regina -la protagonista del juego anterior- es enviada junto al escuadrón de rescate adonde se produjo esta distorsión temporal en busca de sobrevivientes, pero al llegar son atacados por una manada de velociraptors, y sólo unos pocos logran sobrevivir el asalto. Entre ellos se encuentran Regina y un miembro del escuadrón llamado Dylan, y ambos deberán abrirse camino entre las hordas de dinosaurios que los acechan, para cumplir con su misión y encontrar una manera de regresar a su época.

¿Arcade o survival?

Lo que a primera vista nos sorprende de este juego son algunas de las innovaciones que posee con respecto a los demas títulos del género. Como bien sabrán, en un survival lo esencial es la investigación cuidadosa de los escenarios, y la búsqueda de alguna que otra llave u objeto que nos servirá más adelante en nuestra aventura, a la vez que nos cuidamos de no malgastar las municiones y los medicamentos que se nos dan. Bien, en este caso será todo lo contrario. Lo que menos tendremos que hacer será investigar, porque la mayor parte del juego consistirá en correr por los escenarios repartiendo tiros a cuanto lagarto jurásico se nos cruce en el camino. Esa será nuestra mayor preocupación, porque los dinos no se van a andar con exquisiteces a la hora de atacar. Lo harán constantemente, y hasta aparecerán en grupos de seis a la vez. La idea del juego es basicamente la de desparramar sangre de lagartos por doquier, tal es así que por cada enemigo que derrotemos se nos entregará una cantidad de puntos determinada, tanto por la dificultad del enemigo como por nuestra destreza en la batalla. Estos puntos serán de utilidad cuando lleguemos a un Save Point, en donde además de salvar la partida, podremos



Todo lo que es 3D posee una gran calidad visual

intercambiar estos puntos por municiones, medicamentos, armas nuevas, y muchos otras cosas. Este factor es lo que lo diferencia de otros juegos por el estilo, dándole a Dino Crisis 2 un aire a arcades de disparos. Pero por suerte no faltará el suspenso, ni las ocasiones en las que tendremos que encontrar cierto item en particular o resolver algún que otro puzzle para poder avanzar, aunque será muy de vez en cuando, y todos muy fáciles. A lo largo de la aventura, recorreremos todo tipo de parajes, desde imponentes junglas, hasta los clásicos laboratorios secretos, y habrá momentos en los que tendremos que disparar desde la metralleta de un jeep en movimiento, bucear entre las aguas más hostiles, y hasta maniobrar un tanque de guerra.

Hasta ahora, todo muy interesante, pero en cuanto a lo visual, a pesar de que los modelos de los personajes y dinosaurios están muy bien realizados, los fondos 2D lucían mejor en la versión de consola. Pero ya saben como es el tema de las adaptaciones para PC, y hay conversiones mucho más pateticas que ésta.

Capcom nos ha demostrado con Dino Crisis 2 que puede combinar nuevos elementos con el género survival sin que éste pierda demasiado su esencia, logrando un resultado realmente satisfactorio.

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: La adaptación para PC de la secuela del genial Dino Crisis
LO QUE SI: La variedad de dinosaurios, los sonidos están muy bien logrados. Acción frenetica.
LO QUE NO: Que los modelos 3D resalten demasiado sobre los fondos 2D, que además poseen menos calidad que en su versión para consola.

79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microsoft
DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/links2003/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 400 MHz con 390 MB de espacio en el disco, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, placa 3D con 16MB, DirectX v8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet o en la misma máquina
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

LINKS 2003 +
LINKS 2003 CHAMPIONSHIP COURSES

HOYO EN UNO PARA MICROSOFT

Como no podía ser de otra manera, una franquicia tan exitosa como Links, no iba a dejar de realizar entregas de su -aclamado por todos- mejor simulador de golf del mercado. Luego de dos años de desarrollo, llega a nuestras manos Links 2003, sin demasiadas innovaciones, pero con la misma calidad que siempre ha caracterizado a la serie.
El juego sigue fiel a su ideología de no presentar muchos jugadores reales, con tan solo cuatro jugadores tomados de la vida real, y entre los cuales sólo se destaca Sergio García. Además, como en anteriores versiones, Links 2003 no incorpora campos verdaderos, sino enteramente diseñados en base a modelos imaginarios. Por supuesto, podremos generar nuestros propios jugadores, dándoles características como apariencia, nivel de pericia, ubicación de salida, colección de palos, vestimenta, y tipo de golpe preferido. Incluso podremos colocar una imagen nuestra en formato BMP, para que aparezca en la parte superior de la pantalla, diferenciándonos del resto.
Una de las cosas que siempre quise encontrar en la serie Links, es un modo "simplificado" de los menús, ya que estos resultan tan extensos, y con tantas opciones, que de seguro serán bienvenidas por los amantes del género, pero que a veces resultan tediosas de recorrer.
Una de las características principales de Links 2003, es su sistema de impacto "Real Time Swing", el cual ya se encontraba en otros productos de golf, pero se notaba su ausencia en Links. "Real Time Swing" permite lograr un total control del impacto en la pelotita de golf, generando una sensibilidad que ningún otro sistema ofrece. Para la implementación de este nuevo sistema, Microsoft tuvo que crear nuevos personajes, totalmente en 3D, con captura de movimientos que reaccionen al movimiento del mouse. Gracias a esto, los personajes disponen ahora de expresiones que le dan mucha gracia al juego, festejando los buenos disparos, o quejándose por los malos. El modo campaña de Links es bienvenido. En el mismo, tendremos que elegir a nuestro golfista y empezar el camino hacia el título de campeón, iniciándonos en la escuelita de golf.
El mayor defecto de Links 2003, al igual que las anteriores entregas, son los objetos del entorno, los cuales a pesar de ser ultra realistas, se encuentran diseñados en 2D, y generan confusiones de profundidad, así como también de realismo, al ser todos, absolutamente todos, totalmente estáticos. Además, en muchas ocasiones, resultan totalmente frustantes los tiempos de carga entre tiro y tiro. De la misma manera, la IA de los personajes, parece no tener en cuenta nuestro aburrimiento, y en ocasiones los que son controlados por la computadora se toman sus buenos minutos ante de realizar un disparo. En este apartado, les aconsejo que no se les ocurra por nada del mundo abrir cámaras alternativas en la pantalla, ya que de hacerlo, los tiempos de carga, ya lentos de por sí, pueden llegar a quitarles años de su vida.
El sonido es soberbio, gracias a la incorporación del sistema Surround de cuatro posiciones, que permite la reproducción de sonidos característicos para cada palo, así como todos los elementos que puedan surgir en el entorno, como aves, agua, y voces de los jugadores. Unicamente se nota la ausencia de relatos "play by play", que podrían darle un poco más de dinamismo, así como unos buenos gritos de hinchada de fondo.
Links 2003 incluye un total de seis circuitos para que demostremos nuestra habilidades, los cuales se reparten en los más variados escenarios. Por si esto no es suficiente, podemos acceder al Links Course Converter, e importar cualquier cancha de Links, desde la versión de 1997 hasta la actualidad. O acceder al Arnold Palmer Course Designer, y crear nuestro propio trazado. A esto hay que sumarle la expansión Championship Courses, que se adquiere por separado, e incluye 20 nuevos circuitos para continuar con la manía golfera. Si esto no lograr satisfacer sus necesidades como golfista, lo único que queda es hacerse con un par de palos, y probarlo en la vida real, porque de seguro, salvo por el nuevo Tiger Woods, no encontrarán mejor opción en PC.







Desde arriba:

- Los golfistas ahora gozan de cuerpos 3D

- Festejando un buen tiro

- El entorno es sencillamente increíble

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: El eterno simulador de golf se renueva una vez más.
LO QUE SI: El Real Time Swing. Los gráficos.
LO QUE NO: Los inmensos tiempos de carga.

85%

POR **ALEJANDRO NIGRO**

STRONGHOLD: CRUSADER

ASEDIANDO FORTALEZAS EN TIERRAS SANTAS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Firefly Studios
DISTRIBUCIÓN: Gathering of Developers
INTERNET: www.fireflyworlds.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 850 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 4MB Video, Placa de sonido y DirectX 7.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Por Internet, Lan, Modem o conexión directa hasta 8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Muchos recordarán a Stronghold, un interesante juego de estrategia en tiempo real que, a diferencia de otros títulos del género, se centraba en la construcción de castillos medievales y principalmente en el asedio de ciudades y fortalezas. Esta vez, a casi un año de su aparición la gente de Firefly Studios decide volver al ataque con la segunda entrega de esta serie, para llevarnos de la mano de Ricardo Corazón de León a revivir las batallas más sangrientas de las Crusadas.

Stronghold: Crusader (SC), previamente anunciado como una expansión, terminó siendo un Stand-Alone que, lo vean por donde lo vean, es prácticamente un calco de su antecesor. Digamos que lo que los muchachos de Firefly Studios hicieron fue tomar el título original, pulir varios aspectos, y ambientarlo en la epoca de las crusadas. La dinámica del juego sigue siendo idéntica; básicamente tendremos que recolectar recursos para construir edificios y entrenar tropas, aunque nuestro recurso más importante será la gente. Si no tenemos campesinos disponibles, no podremos poner en marcha nuestra economía, como tampoco reclutar nuevos soldados. Para que la gente se establezca en nuestro territorio tendremos que ofrecerle alojamiento, y sobre todo comida, que obtendremos mediante la caza y el cultivo. Luego necesitaremos trabajadores para la recolección de piedra, madera y hierro, esenciales para la fabricación de armas y estructuras. Por último, habrá que establecer una tasa de impuestos, y construir un mercado para dar comienzo a las ganancias. Pero no todo es color de rosa, porque acá es donde empieza la tarea mas difícil (y la más apasionante), dar forma a nuestra fortaleza. Podremos levantar torres, idear el trazado de las murallas, cavar fosas, construir trampas, y utilizar todo tipo de artimañas para prepararnos ante un asedio enemigo. Debido a que esto es justamente a lo que apunta el juego, tendremos que planear muy cuidadosamente la construccción de las fortificaciones, situando nuestras tropas en posiciones clave, y haciendo un buen uso estratégico del terreno. Puede que nos encontremos al seguro detrás de las murallas de nuetra fortaleza, pero tengan en cuenta que no bastará sólo con defenderse para ganar...
Contaremos con cuatro modalidades de juego: Campaña, Skirmish, Multiplayer, y uno llamado Castle Builder, que nos permitirá administrar nuestra ciudad sin la necesidad de enfrentarnos a otros oponentes, al más puro estilo Tropico o SimCity. También contaremos con un editor de escenarios, muy fácil de utilizar y sobretodo muy completo.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Prácticamente nada nuevo luce bajo el sol, excepto por los escenarios y misiones, que tienen como telón histórico a las Crusadas, y unas pequeñas mejoras con respecto al modo multiplayer. Eso sí, podremos elegir entre dos bandos: la nobleza europea y los guerreros árabes, pero el par de unidades y edificaciones nuevas no marcan la diferencia. Por lo menos se podrían haber eliminado viejos defectos, como el hecho de que las estructuras se construyan al instante, algo que le quita muchísimo realismo al juego, especialmente durante los asedios, ya que el defensor puede reconstruir en el acto las torres y murallas que van siendo destruidas. En cuanto al apartado técnico, el juego presenta el mismo nivel de calidad que el anterior. Los gráficos 2D resultan más que apropiados, y tanto las unidades como las edificaciones se distinguen muy bien unas de las otras, presentando detalles muy agradables. El sonido tampoco se queda atrás, la música es perfecta para el clima del juego, y las voces están bien interpretadas, pero la IA de los enemigos sigue dejando mucho que desear. SC es más que recomendable para los seguidores del género, pero podría perfectamente haber sido una expansión.



Desde arriba:
- Esta sí que es una verdadera fortaleza impenetrable
- Los arqueros son una gran ventaja a la hora de defender la ciudad
- La parte administrativa del juego nos recuerda mucho a titulos como Tropico

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: La esperada segunda entrega de Stronghold, que resultó ser prácticamente idéntica al anterior.
LO QUE SI: Los detalles de las edificaciones. La música y los efectos sonoros. Las batallas durante los asedios son adrenalina pura.
LO QUE NO: Es casi un calco del juego anterior. No se eliminaron viejos defectos. La IA sigue siendo de terror.

73%

HOYLE PUZZLE GAMES 2003

LA VUELTA DE TODOS LOS CLÁSICOS JUNTOS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Sierra Studios
DISTRIBUCIÓN: Sierra Attractions
INTERNET: www.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 233 Mhz con 330 MB libres en el disco rígido, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores vía Internet o en la misma maquina
NIVEL DE DIFICULTAD: Media / Variable

Para todos aquellos amantes de los puzzles, Sierra Studios nos ofrece un pack que incluye a muchos de los más interesantes de la colección Hoyle, más la adición estelar de un producto por el que por sí solo ya vale la pena: The Incredible Machine, Even More Contraptions.
Los puzzles que incluye esta versión 2003, se dividen en 4 categorías, las cuales ofrecen un total de 18 puzzles, los cuales se reparten entre Ahorcados, Arkanoids, Mahjongs, Solitarios, Laberintos, Crucigramas, etc. Además del ya mencionado The Incredible Machine.
Entre los puzzles que se encuentran en el pack, seguro apreciarán la versión local del Puzzle Bubble, la respectiva del Arkanoid, el clásico Mahjong, así como un juego denominado Gravity Tiles, en el cual tendremos que agrupar piezas de un determinado color, intentado limpiar la mayor cantidad de ellas de la pantalla. A simple vista parece sencillo, pero en realidad, lograr que no quede ninguna pieza, es algo que puede demandar varias decenas de intentos.



The Incredible Machine por si solo, vale el pack entero

En cuanto a la versión que incluye de The Incredible Machine, denominada Even More Contraptions, consta de 200 escenarios para completar, los cuales se reparten en 4 niveles de dificultad: fácil, medio, difícil, y extremo. Para aquellos que nunca hayan oído hablar de The Incredible Machine, es un fichín en el cual tendremos que armar extrañas combinaciones de no menos extraños elementos, para lograr completar el objetivo de cada nivel. Para que las cosas queden un poquito más claras, tendremos que armar maquinarias como las que vemos en dibujos animados como los Looney Tunes. Por ejemplo, hacer que una pelota descienda por un tubo, pegue en un switch que enciende un láser, el cual rebota en un espejo, y enciende una dinamita que hace volar a Newton, el ratón, directo a su madriguera. En definitiva, Hoyle Puzzle Games 2003 es un producto ideal para distendernos luego de una agotadora jornada laboral, o luego de destrozarnos los dedos jugando a Counter-Strike.

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un pack de jueguitos muy interesantes.
LO QUE SI: La versión completa de The Incredible Machine. Mucha variedad de games.
LO QUE NO: Muchos puzzles, como los crucigramas, están en inglés.



INCOMING FORCES

COMO DIRÍA MORK... "¡NANO NANO!"

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Rage Software
DISTRIBUCIÓN: Hip Interactive
INTERNET: www.hipinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa 3D con 16MB, DirectX v8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN / IP hasta 8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

La primera versión de este juego, Incoming, fue lanzada en la época en la que comenzó el auge de las placas 3D. El juego tenía buenos gráficos para la época, y de hecho supo venir de regalo con algunos modelos de tarjetas de video. Lamentablemente, la nueva versión de Incoming no avanzó acorde con como lo hizo la tecnología, sino que se ha quedado bastante atrás. A pesar de poseer gráficos decentes y algunos efectos lindos, como el agua o la niebla, el juego no aporta nada, sino que es un engendro lineal y repetitivo. La historia es un clon de la primera parte, pero al revés. En Incoming controlábamos humanos que se defendían de una invasión extraterrestre. En esta segunda parte, los humanos, al haber adquirido suficiente poder, se disponen a contraatacar, por lo que encarnaremos a un simpático extraterrestre. Las instrucciones que nos darán nuestros superiores están en su idioma, que es mas difícil que el de Mork. Menos mal que contamos con subtítulos, un detalle muy sutil -y necesario-.


Los gráficos zafan, lo demás...

En IF, al igual que su predecesor, manejaremos todo tipo de vehículos, tanto de tierra como aéreos. Podremos ordenar pequeñas cuadrillas para que nos sigan, con sencillas ordenes como "atacá ahí", "seguime" o "formen fila". En fin, una variedad de órdenes que podemos contar con los dedos de una mano.
Los escenarios son siempre los mismos, lo único que cambia es el cielo, y encima tienen poco detalle. En total son 16, pero podrían ser 10.000 y no nos daríamos cuenta, porque cuando llegamos al cuarto pensamos que todavía vamos por el primero.
El apartado multiplayer es pobre, ofreciendo sólo cuatro escenarios a elegir, limitado a ocho jugadores (para qué más, si encontrás más de ocho personas juntas que quieran jugar este juego es que se viene el fin del mundo). Al menos podría ser divertido si se pudiera controlar todo tipo de vehículos en el modo multiplayer, pero el servidor sólo da para vehículos aéreos o terrestres. Incoming Forces, un título para los amantes de E.T.

PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: ¡E.T. phone home! ¡Y llama por cobrar!
LO QUE SI: Poder usar cualquier vehículo, por decir algo...
LO QUE NO: Que no te hablen en un idioma lógico. Niveles repetitivos y aburridos.

50 %

MEDIEVAL: TOTAL WAR

¿MÁS DE LO MISMO?

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: The Creative Assembly
DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.totalwar.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/2000/ME/XP, Pentium II 350MHz o AMD Athlon con 1.7 GB de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 16MB Video RAM (requiere tarjeta 3D), Placa de sonido, Mouse
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP hasta 8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

Dándole una segunda oportunidad al exitoso motor gráfico que poseía el imponente Shogun: Total War, esta vez, The Creative Assembly, nuevamente en conjunto con Activision, nos brinda Medieval: Total War. Un título que nos brindará la posibilidad de descubrir, invadir y conquistar las antiguas tierras europeas, utilizando una fórmula ya probada, y que a la hora de jugar, resulta totalmente efectiva. Propongo que desde ya nos coloquemos la armadura, y busquemos las espadas para meternos de lleno en este gran estratégico basado en el medioevo.



Desde arriba:
- Los gráficos son excelentes, y minuciosamente representados a escala
- Las estructuras están reproducidas a la perfección
- A esto se refieren con el concepto de "Total War"

Seguramente, los veteranos de Shogun, reconocerán a simple vista el look que Medieval posee, ya que es idéntico. El mapa, al mejor estilo juego de mesa (T.E.G. o Risk, para ser más exactos), sigue teniendo el mismo aspecto, sólo que respetando la división política europea, al centrarse en la cruel época del medioevo. El menú de opciones, así como también los iconos, los que al presionarlos mantendrán presentes los sonidos tan particulares que los caracterizan, hacen de esta interface todo un clásico de la serie Total War.

Para aquellos que nunca jugaron Shogun, el sistema de Medieval es simple. Estaremos a cargo de un imperio, el cual habremos previamente escogido, entre los 11 disponibles. Nuestro deber: construir fortalezas, entrenar ejércitos, mejorar la producción de comida y la salud en nuestras provincias, así como enviar espías a fisgonear territorio enemigo. Estas serán algunas de las tantas funciones que tendremos. Todo esto ocurrirá en movimientos basados por turnos, los cuales se realizan por medio de fichas que representan unidades militares, unidades espías y figuras monárquicas, entre otros.

Los combates pueden ser definidos de dos maneras: manual o automática. El modo manual requiere todo el poder de nuestra máquina, ya que la batalla se realiza en 3D, pudiéndose manipular personalmente cientos de tropas al mismo tiempo. El modo automático resolverá el conflicto de los bandos teniendo en cuenta la ventaja en número de unidades, nivel moral, y avance tecnológico. La estrategia basada directamente en el mapa es importantísima, por ser extremadamente mejorada en comparación con la de Shogun. La IA que posee Medieval es increíble, la misma es capaz de meternos en líos muy fácilmente, haciendo que hasta los aliados se comporten en forma extraña por una equívoca decisión nuestra, o que los países enemigos se alíen y se ayuden mutuamente declarándonos la guerra, un detalle bastante importante, lo cual nos hará pensar más de dos veces al mover las fichas de lugar. De todos modos, contamos con nuevos emisarios, quienes se encargarán de negociar la paz, o bellas princesas buscando la mano de algún príncipe limítrofe, para de este modo buscar valiosos aliados y futuras amistades religiosas. Este aspecto, sin dudas, expande las opciones buscando otras salidas, dando más chance a lo estratégico, y dejando un poco de lado las tácticas de combate. Entre las cosas nuevas, se encuentran las estructuras militares y económicas, que al construirlas, se verán reflejadas en los sorprendentes gráficos que Medieval posee. Desde ya, les comento que ahora es posible destruir dichas edificaciones, gracias a que tendremos a disposición nuevas unidades de asedio (catapultas, ballestas, etc.) que, por ejemplo, servirán para derribar el portón de un castillo, y así poder ingresar fácilmente.

Si hablamos del motor gráfico, es el mismo de Shogun, aunque mejorado, y ahora podrá reproducir ¡hasta 10.000 unidades a la vez!, pudiendo insertar éstas en diferentes tipos de regiones y ambientes (desiertos, bosques, colinas nevadas, etc.). La música al mejor estilo "Braveheart", ambienta nuestras incursiones, cambiando a menudo el ritmo dependiendo de nuestras acciones en el campo de batalla. En pocas palabras, si el Medioevo te atrapa, te sugiero que invadas el local de juegos más cercano para adquirir este excelente RTS, que de seguro no decepcionará.

PROMEDIO EXCELENTE

QUE TIENE: Un apasionante estratégico por turnos de la serie Total War.
LO QUE SI: Los gráficos. La música. La potencia del engine La IA.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware. Algunas veces la IA se pasa de la raya, y nos mete en líos de los que es difícil salir.

88%

MONOPOLY 3

UNA NUEVA VERSION DEL JUEGO DE MESA MÁS POPULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Infogrames
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.ina-support.com - www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 333 MHz con 100 MB de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 8MB Video RAM, CD-ROM 4x y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Via LAN o Internet hasta 6 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil (contra la I.A.)

El archiconocido juego que llegó a la fama en los años '30, llega en su tercera versión para nuestras PCs. El juego recrea el tablero original, así como también tiene diferentes skins que representan distintas ciudades de los Estados Unidos. Los gráficos del juego son todo lo lindos que pueden llegar a ser, con cada pieza del juego en 3D, y el tablero animado, saltando para todos lados cada vez que nuestras fichas se mueven o tiramos los dados. Cada pieza tiene su propia voz, y cada evento del juego es relatado por Uncle Rich, el viejito del monóculo que presenta el juego, y el personaje emblemático del juego desde siempre. Todos los diálogos son muy lindos, pero al rato se ponen pesados y repetitivos, sobre todo porque cuando uno pasa una acción rápidamente el sonido anterior pisa al nuevo, formando una cacofonía de voces insoportable.Pero por lo menos, estas se pueden desactivar.
Lo interesante de Monopoly 3 es que se puede jugar por LAN o Internet, por lo que podremos jugar con algún amigo del otro lado del mundo, cosa que por supuesto no podíamos hacer con el juego de mesa, a no ser que uno grite realmente muy fuerte 8).
La IA tiene 3 niveles, pero es pobre. No se puede esperar hacer tratos perversos con la CPU como los que uno puede lograr con gente de verdad. A veces esta se embarra sola, y nos tira tratos que no le convienen para nada. Aunque desconfíes en qué tramoya estará pensando la máquina, no te preocupes, aceptá el trato sin pensarlo, ya que su pensamiento no pasa de este turno.
Monopoly 3 trae un par de sorpresas, como la posibilidad de cambiar las reglas a nuestro gusto, y modos custom para todos los gustos, como jugar juegos rápidos -por ejemplo, cada jugador empieza con 3 propiedades al azar-. Si tenés amigos a los que les guste el juego de tablero, y que vivan muy lejos como jugarlo, este juego es para vos. Sino, simplemente lo mejor es conseguir el juego original y jugarlo sobre una mesa, o si se te antoja, en el piso.



Todo muy lindo... ¿Pero para cuándo el Estanciero?

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: El juego de mesa más famoso del mundo, y tambien uno de los más divertidos.
LO QUE SI: Poder jugar partidas por Internet hasta con 6 personas.
LO QUE NO: IA deficiente. Si podés, es mejor jugar con el tablero.

70%

MICRO COMMANDOS

LA ETERNA BATALLA CONTRA LAS RATAS...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Monte Cristo Multimedia
DISTRIBUCIÓN: Monte Cristo Multimedia
INTERNET: www.montecristogames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, Pentium 300MHz con 300 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Micro Commandos es un título que, de seguro, a muchos les resultará desconocido, y de esos que seguramente nunca lleguen siquiera a probarlo, pero por suerte estamos aquí, para informarles de cuanto juego anda rondando por ahí.
El juego, es un estratégico en tiempo real, que a decir verdad, tiene varios atributos que le son propios, y los que de haber sido desarrollados un poco más en profundidad junto con la totalidad del producto, podrían haber convertido a este título en un juego diferente, y a tener en cuenta a la hora de hablar de estratégicos en tiempo real.
En Micro Commandos, deberemos comandar a una raza de extraños seres (podemos manejar a 2 razas que a su vez compiten contra otras 2 más) que viven en este mundo, pero ocultos a los ojos de los humanos. Una raza que se puede esconder, incluso, en ese hueco que se encuentra en el zócalo de nuestra habitación, o detrás de la mesada de la cocina. Y como es una raza de dimensiones muy reducidas, debe hacer frente a todas las amenazas que puedan encontrar en este mundo humano, como ser ratas, etc. En cuanto al desarrollo del juego, que es donde Micro Commandos se hace más fuerte, encontramos que nuestra base será siempre una sola, y a la cual deberemos abastecer de comida y energía, elementos que serán recogidos por nuestros peones, de desperdicios que hayan dejado los humanos. Además de todo esto, nuestros peones, al igual que el resto de nuestras unidades, necesitarán comer y dormir, por lo que tendremos que estar atentos a cada una de ellas para saber cuando proporcionarles lo que necesitan.
En cada escenario, tendremos que estar alertas ante las amenazas humanas que puedan surgir, las cuales, sin intención alguna, pueden terminar con nuestra existencia en un santiamén. Como por ejemplo, el nivel en la estación del subterráneo, donde cada tanto llegará un subte, con toda la gente bajando y subiendo de los vagones y la horda de pies asesinos que eso significa.
Con unos gráficos bastante buenos, sonido regular, y sobre todo, una temática más que interesante, Micro Commandos es uno de esos jueguitos que vale la pena jugar, sobre todo si te gusta la estrategia.


Los escenarios son muchos (13) y muy variados

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un fichín estratégico muy original.
LO QUE SI: Un giro que ayuda a salir de los estratégicos rutinarios.
LO QUE NO: Con un poco más de desarrollo (y billetes) se podría haber logrado algo mejor. No posee multiplayer.

75%

TROPHY HUNTER 2003

LA TEMPORADA DE CAZA SE HA INICIADO



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Infogrames
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 450Mhz con 250 MB libres en el disco rígido, 128 MB RAM, 8X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM, Video y Sonido compatible con DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan o Internet hasta 32 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Tras tanto escuchar que los juegos de caza son malos, apestan, dan asco, y cosas por el estilo, me dispuse a revisar algún título del género. Para dicho propósito, Diego "yo mato dinosaurios" Bournot (el único defensor de los juegos de caza y pesca aquí en la Redacción) me ofreció analizar el título en cuestión: Trophy Hunter 2003, ya que según sus propias palabras, era el mejor en su clase.

A decir verdad, el agarrar un juego con la idea fija de que es malo, tiene sus beneficios, ya que de entrada quedé bastante perplejo, tanto por la riqueza técnica del fichín, como por la perfecta simulación que ofrece. Si están esperando encontrar en Trophy Hunter 2003 (TP2003) un juego de acción y muchos tiros, ya les voy avisando que dejen de leer la nota, ya que este no es un FPS de los clásicos. TP2003 es un simulador de caza, con todo lo que ello implica. Tendremos que elegir un personaje, el cual tendrá diferentes atributos, como ser visión, capacidad para no dejar rastros ni hacer ruido, y, claro está, puntería.

A la hora de elegir el elemento con el cual daremos fin a esas preciadas criaturas que adornarán nuestro salón de trofeos, encontraremos muchas variedades diferentes de escopetas, rifles, arcos, y ballestas, cada una con sus correspondientes diferencias técnicas. En cuanto a los instrumentos que podremos utilizar, son de lo más variados: comidas para diferentes clases de animales, esencias de otras tantas, tiendas de campaña que nos permitirán pasar desapercibidos, sillas instalables en lo alto de los árboles, llamados que imitan a los de algún animal en particular, sistemas de navegación como mapas y GPS, e incluso medios de transporte como camionetas y caballos.



Las miras telescópicas son siempre bien recibidas.



Nuestra camioneta no se caracteriza por ser muy silenciosa precisamente

Todos y cada uno de los elementos que encontramos en TP2003, tienen incidencia sobre el juego. De esta manera, no resulta lo mismo caminar con una tienda de campaña de 500 dólares a cuestas, que hacerlo con una de 1000, que resulta mucho más liviana, y por consiguiente, genera menos cansancio en nuestro personaje. De la misma manera, no es lo mismo transitar el mapa a bordo de una camioneta, que hacerlo montado en un caballo, puesto que con un caballo podremos ponernos a 100 metros o menos de algún animal, cosa imposible de realizar con un rodado.

A la hora de encontrar algún que otro animalillo, tendremos varias opciones. Podemos vagar por alguno de los enooooormes escenarios que nos brinda el juego, hasta encontrar algún ejemplar digno de nuestra colección, o podemos instalar nuestra tienda de campaña en algún punto que parezca oportuno, y entonces acondicionar el área para lograr que se acerquen, esparciendo comida y esencia por todos lados. También podremos seguir a los animales, rastreando los signos que pueden dejar a su paso, como rastros de sangre, marcas en los árboles, o pisadas. Pero hay que tener en cuenta que también tenemos animales peligrosos dentro del juego, por lo que puede ser bastante osado seguir los rastros de un oso Grizzly.

Cuando disparemos a las presas, recibiremos puntaje, de acuerdo a la limpieza conque hayamos efectuado el disparo (esto es, si logramos matar al animal de un solo disparo o de varios), de acuerdo a la distancia, y por supuesto, de acuerdo al porte del animal que hemos derribado.

En cuanto a los gráficos y sonido, tengo que continuar con la misma línea que vengo trayendo, es decir, la de la excelencia. Todos los escenarios y animales se encuentran realizados de manera sublime. Cada una de las especies parecen calcadas de la realidad. Son tan reales que en momentos, parecen videos moviéndose. De la misma forma, el sonido es impecable, con cada animal emitiendo sus sonidos característicos, y el entorno recreado a la perfección.

Creo que todo lo señalado sirve para convencerlos, al igual que lo hizo conmigo, que Trophy Hunter 2003 es un gran juego, que te pone de lleno en la piel de un cazador, y logra mantenerte pegado a la silla por muchas horas, a menos que no te agrade en lo más mínimo la idea de matar a alguno de estos pobres animalitos de Dios.

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un simulador de cacería perfecto.
LO QUE SI: Gráficos. Simulación soberbia.
LO QUE NO: El tener que pasear horas sin encontrar un animal.

84%

TEAM FACTOR

EN LA GUERRA TODO SE VALE, PERO EN LOS VIDEOJUEGOS...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: 7FX
DISTRIBUCIÓN: Xicat Interactive
INTERNET: www.xicat.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 300 MB libres en el disco rigido, placa 3D con 16MB, DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 18 jugadores.
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil

Como su nombre lo sugiere, Team Factor es un juego de equipo, en el que en teoría debemos desarrollar una estrategia en grupo para lograr un objetivo. En teoría. La realidad es completamente diferente. El juego es sencillamente malo. Incluso si hubiera salido hace cinco años, no llegaría al standard de esa época. Para explicarlo mejor, Team Factor es un FPS en el que nos enfrentaremos hasta a cuatro equipos, y en el que cada personaje tiene una especialidad, que va desde Sniper hasta Scout. Los equipos pueden contener personas o bots. Los bots son de última: a veces tienen una puntería maravillosa, y después los vemos corriendo contra una pared. Lo más gracioso es al comienzo de la partida, donde los podemos ver corriendo en el aire al estilo cartoon. El juego es netamente multiplayer, y el single player directamente no existe (a no ser que a jugar las mismas partidas aburridas contra bots una y otra vez lo llamen single player). Ni siquiera los gráficos se salvan. Los escenarios son grandes, pero al tener tan pocas texturas, uno se pierde enseguida en la inmensidad de los monótonos polígonos. Los personajes son menos detallados que el trazo de un infante, y además al morir caen en las posiciones más insólitas: algunos caen con las piernas para arriba, otros quedan en 4 patas (¿¡Están muertos o se hacen!?), y hasta he llegado a ver a dos miembros de un respetado grupo comando hacerse los muertos cuando en realidad era más que obvio que estaban "abotonados".


Tan realista como Rambito y Rambón: Primera Misión

Uno podría pensar que al menos esa falta de gráficos logra que este horrible émulo de Counter-Strike corra en cualquier máquina. Imposible... el juego está diseñado para no correr a más de quince cuadros por segundo, por más que te compres una GeForce 10 con un GB de RAM. A pesar de poner los gráficos del juego al mínimo, y en una PC muy superior a la indicada en los requerimientos mínimos, el juego se niega a dejar de saltearse frames, hasta el punto que parece que estamos viendo diapositivas.
En fin... un juego para pasar la tarde, y esto si es él unico disponible después de un holocausto nuclear.

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: ¿Miedo a andar más rápido?
LO QUE SI: Los muertos en posiciones bizarras.
LO QUE NO: Instalarlo en tu computadora y que se te pinche el uninstall. La no-inteligencia artificial: antes preferimos ver 10 veces la momia de Spielberg...

32%

RED SHARK

¿LOBO DEL AIRE?, NO. ¡TIBURÓN DEL AIRE!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: G5 Software
DISTRIBUCIÓN: Buka Entertainment
INTERNET: www.buka.com - www.g5software.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, P. Celeron 350 Mhz con 320 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM, Video y Sonido compatible con DirectX 7.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Quién no recuerda a la clásica serie de juegos Strike, como el Desert Strike o el Jungle Strike? En ellos, teníamos que comandar un helicóptero, en misiones tipo comando, donde debíamos batirnos solos contra ejércitos enteros. Dichos juegos centraban más el desarrollo en la diversión y la acción, que en la simulación, presentándonos a nuestro helicóptero desde una vista isométrica. Pues bien, la gente de Buka (¿?) ha sabido recuperar esa idea, perdida desde ese entonces, y adaptarla a nuestros días, entregándonos un fichín en el que el engine es totalmente 3D, pero la forma de juego es bastante similar a la de Desert Strike.
En Red Shark, debemos ponernos a pilotear un helicóptero, que ¿Adivinen como se llama? Sí, adivinaron... El Red Shark se encuentra equipado con infinita munición de ametralladora, más unos cuantos misiles S-8 y VIKHR. En las diferentes misiones, tendremos que realizar objetivos en diferentes escenarios, que se reparten entre selvas y desiertos. El juego nos permite ir eligiendo el orden de las misiones que realizaremos, aunque inevitablemente deberemos realizarlas todas si deseamos completar el juego.
Los controles son más que sencillos, moviendo la mira con el mouse, y desplazándo al helicóptero con el teclado, de todos modos estas teclas son totalmente configurables.
Un aspecto a resaltar son los bajos requisitos que solicita el juego, los cuales son más que aceptables para muchos usuarios que, últimamente han tenido que prescindir de jugar juegos que su maltrecha PC ya no aguanta. Estos requisitos, a pesar de ser relativamente bajos, no dejan de lado el aspecto técnico de Red Shark, y saben brindarnos unos gráficos simples, pero efectivos, un sonido más que aceptable, y unos controles muy suaves y precisos. Si lo que buscan es un juego efectivo, sin demasiados destellos, pero con una jugabilidad endiablada, y una forma de juego que ha sabido cosechar muchos adeptos, entonces, de seguro Red Shark podrá ayudarlos a recuperar tiempo perdido.


Aunque se ve muy Hi-Tech, los requisitos son bajos

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un fichín entretenido, que recuerda al clásico Desert Strike.
LO QUE SI: Un desarrollo sencillo e intuitivo. La acción.
LO QUE NO: Muchas misiones son muy monótonas.

79%

THE THREE STOOGES

HECHO EN FLASH ¿QUÉ MÁS PUEDO DECIR?

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Cinemaware
DISTRIBUCIÓN: Blackstar
INTERNET: www.cinemaware.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, Pentium 266 MHz con 200 MB libres en el disco rígido, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Bajo

Como Los Tres Chiflados, una de las series cómicas más representativas de la historia de la TV, donde todo el humor estaba enfatizado en los terribles golpes que se pegaban sus integrantes... pues bien, la gente de Cinemaware ha sabido transmitir esa esencia, brindándonos un gancho directo a la mandíbula, remasterizando un producto que allá por la época en que el juego original vió la luz, puede ser que haya logrado darnos algún que otro momento de diversión, pero que hoy en día no aporta nada nuevo. Ni siquiera los fanáticos de la serie podrán disfrutar de esta entrega, que ya poco y nada tiene que ver con la misma.
El mejor aspecto de todo el título es la inclusión dentro del CD del juego original The Three Stooges, en sus diferentes versiones, para PC, Amiga y Apple. En el juego, interpretamos a la escuadra más conocida de Los Tres Chiflados, compuesta por Larry, Curly, y Moe, aunque los parecidos son mínimos. Nuestros héroes tienen que ayudar a un orfanato a juntar los 5000 dólares que necesitan para pagarle al banco, que amenaza con cerrarlo. Para ello, tendremos que realizar ciertas pruebas, las cuales nos darán dinero en función de nuestra actuación. Esas pruebas se elijen al azar, como en una especie de rueda de la fortuna, por lo que podemos llegar a realizar muchas veces la misma prueba, y terminar el juego tan sólo habiendo visto 3 pruebas. Además, la escasa dificultad del juego hace que, aún el menos hábil con el ratón, logre terminar el juego en unos cuantos minutos, habiendo tirado por la borda esos preciosos billetes que tanto cuesta ganar hoy en día. Además de los gráficos, obviamente mejorados con respecto a la versión original, pero sin llegar tampoco a justificar el producto, The Three Stooges no incorpora nada nuevo a la anterior versión que tuvimos oportunidad de probar allá por finales de los 80.
En definitiva, un juego que bien podría distribuirse como Freeware, y del que aún así no les recomendaría su adquisición.


Las clásicas guerras de tortas

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: El nombre de Los Tres Chiflados.
LO QUE SI: Nada, absolutamente nada.
LO QUE NO: Todo, absolutamente todo.



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV: THE GATHERING STORM

¿SEGUIMOS ROBANDO PARA LA CORONA? ¡Y DALE!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: New World Computing
DISTRIBUCIÓN: 3DO
INTERNET: www.3do.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/2000/XP/Me, PII 300 MHz con 128 MB de memoria RAM, 100 MB de espacio disponible en disco rígido y DirectX v8.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 8 jugadores vía LAN, Internet, Modem o en la misma PC (Hot Seat)
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Si ya estás acostumbrado a la serie Heroes of Might & Magic, sabrás que la misma constituye la mejor saga de estratégicos por turnos que existe. La mecánica de la serie implica, comenzando con un héroe que oficia de general de nuestro futuro ejército, crear tropas, conquistar recursos y ciudades, y masificar nuestro ejército, para finalmente aplastar a los contrincantes bajo el peso de nuestras armas, combinando para ello fuerza bruta y magia, como su nombre lo indica. Esta exitosa fórmula ha generado hasta la fecha cuatro versiones del juego con sus correspondientes expansiones. The Gathering Storm (TGS) es la expansión oficial de Heroes of Might and Magic IV. Esta nueva expansión amplía los horizontes de Heroes IV con 6 nuevas campañas, e incorpora el soporte multiplayer para el juego original (que también se puede obtener mediante un patch). Además de las nuevas campañas, adiciona la generosa cantidad de 30 nuevos mapas para el recién estrenado modo multiplayer, así como nuevos héroes, criaturas, artefactos y un nuevo editor de mapas.



Tras una rotura de traste, Diego regresa al pueblo para reclutar más ilusos... tropas



A punto de trabar combate con unos fantasmas

De las seis nuevas campañas, cinco se encuentran disponibles nada más cargar la expansión, mientras que la sexta debe ser destrabada ganando las cinco anteriores. A simple vista, la expansión incorpora suficientes elementos como para mantenernos entretenidos durante bastante tiempo. Y realmente es cierto. Pero a diferencia de expansiones memorables como The Price of Loyalty (la de Heroes II), o de Armageddon's Blade (de Heroes III), TGS termina siendo más de lo mismo: no mejora en nada los gráficos (aunque los de Heroes IV de por sí son excelentes), ni añade alguna nueva facción jugable, o criaturas legendarias que enriquezcan la jugabilidad. Los nuevos héroes son tan sólo los que manejamos en las seis nuevas campañas, las nuevas criaturas son las que el villano de turno lanzará en nuestra contra (no podemos reclutarlas para nuestro ejército), y los nuevos artefactos son aquellos de los que el citado villano se servirá para hacernos la vida difícil. En definitiva: TGS se sirve de las excelentes cualidades de Heroes IV, pero hace poco por innovar y enriquecer el juego. Una expansión exclusivamente para fanáticos de la saga.



El interior de uno de nuestros esplendorosos pueblos

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: La expansión de Heroes of Might and Magic IV.
LO QUE SI: Las seis nuevas campañas, los mapas multiplayer y el editor.
LO QUE NO: Ninguna raza nueva. Pocos héroes y criaturas nuevas.

71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Bohemia Interactive
DISTRIBUCIÓN: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500MHz con 128 MB de memoria RAM, 8X CD-ROM, placa 3D con 16MB, 550 MB de espacio en el disco rígido y DirectX v8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet o LAN, hasta 64 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

BOHEMIA INTERACTIVE Y SU NUEVA EXPANSION PARA OPERATION FLASHPOINT

A mediados del año pasado, tuvimos la oportunidad de sumergirnos en el que poco tiempo después se convertiría en el simulador bélico por excelencia. El ganador del premio XPC a mejor juego de 2002, Operation Flashpoint (OF), aquel espectacular título del que Codemasters lanzaría varias mejoras, y una espectacular expansión. Hoy nos trae Resistance, un add-on que nos mete en la piel de un ex-combatiente, el cual es obligado a volver a las armas, e intentar sobrevivir en esta cruel guerra.

Resistance nos pone en la piel de un veterano de guerra llamado Víctor Troska -Ressistance es una precuela del OF original-, un hombre que varios años atrás perteneció a las fuerzas especiales de su país, la Unión Soviética. La constante violencia hizo que este profesional de las armas y el asesinato se aleje para siempre de la milicia, y decida vivir el resto de su vida tranquilamente en una pacífica isla llamada Nogovo. La misma, en un corto plazo, y por medio de una movida política muy poco democrática, pasa en manos de un violento régimen socialista. He aquí cuando el conflicto comienza, y Víctor deberá volver a sus antiguas costumbres, luego de un largo tiempo de inactividad.

En esta nueva expansión, los muchachos de Bohemia Interactive evidentemente hicieron un mayor hincapié en la decisión del jugador, ya que habrá muchas veces en la cuales nuestra determinación será de gran importancia, y afectará directamente sobre nuestro futuro. Por ejemplo, tendremos la opción de rendirnos frente a un batallón ruso, y dejar que nos apresen, o tratar de escapar y buscar refugio fuera de su alcance. Muchos tildaremos a Resistance como una expansión difícil. Evidentemente, el nivel de dificultad es mucho más elevado que el del juego original o que el de la expansión Red Hammer. En esta ocasión, tendremos que valernos de nuestra capacidad de ahorro, y del cuidado de los combatientes que estén a nuestra disposición. Es sabido que la resistencia no posee una gran cantidad de armas y hombres como la nación rusa y, por ese motivo, la escasez será un gran inconveniente a la hora de actuar. Desde ya, hay maneras de contrarrestar la falta de equipamiento, de modo que si somos lo suficientemente hábiles, tenemos la posibilidad de "hacernos" con algún camión, tanque, helicóptero u avión -que pasará a ser nuestro stock y nos quedará para futuras misiones- así como tambien las armas y municiones que recogeremos de los soldados que hayan pasado a mejor vida. La inteligencia artificial, que fue ligeramente mejorada respecto al juego original, nos demuestra su capacidad haciendo que los enemigos tengan diferentes formas de interceptarnos, como también que se arrastren por el piso buscando ayuda, o intenten ocupar un lugar entre los diferentes tipos de transportes que se encuentren en las cercanías.


Será vital capturar vehículos para reforzar los pocos recursos de la resistencia


Las unidades aéreas asediarán Nogovo sin piedad

Lamentablemente, no hay grandes mejoras en el aspecto visual. Los gráficos se mantienen con la misma calidad del juego original, aunque sigue impresionando la capacidad del motor gráfico para reproducir vehículos, y unidades a escala y a largas distancias. Si hablamos de la música, en Resistance, en el transcurso de varias escenas sonarán distintos temas de fondo, al estilo "rock de los ochenta" los cuales contienen los característicos solos de guitarra, para que mientras lo jugamos nos ambienten en esa época.

El Multiplayer del que dispone esta última expansión es bastante completo. Las modalidades "Capture the Flag" y "Deathmatch" no faltarán a la hora de conectarse con amigos, y además, estos mismos modos podrán jugarse en misiones cooperativas que, en lo personal, me parece que le agregan mas diversión a un correctísimo y sólido Multiplayer. Resumiendo, un excelente add-on para OF, que no te podés perder si tenés el resto de la serie. Ah, y apurate a comprarlo antes que a la Argentina le pase lo mismo que a Nogovo...

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La última expansión oficial del mejor simulador bélico disponible.
LO QUE SI: El desarrollo de la historia. La música. La importancia de nuestra decisión en momentos críticos. La I.A. El multiplayer.
LO QUE NO: El nivel de dificultad es excesivo, y sólo apto para los que jugaron los anteriores. No hay mejoras en los gráficos.

82%

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

DALE UN TOQUE JURÁSICO A TU ZOO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Blue Fang Games
DISTRIBUCIÓN: Microsoft Games
INTERNET: www.microsoft.com/games/zootycoon/dinosaurdigs
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 233 con 64 MB de memoria RAM, 4X CD-ROM, placa de video con 4 MB RAM, 250 MB de espacio en disco rígido, tarjeta de sonido compatible con DirectX v8.0a
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Dinosaur Digs (DD), la primera expansión de Zoo Tycoon, propone un giro novedoso a la idea de crear nuestro propio zoológico, incorporando al juego dinosaurios con los que crear nuestro propio Jurassic Park. Pero la cosa no termina ahí: además, adiciona media docena de animales de la Era Glacial, entre ellos Mamuts, Rinocerontes Lanudos, y Tigres Dientes de Sable. Si te gusta la idea de crear un zoológico ¿Qué puede ser más divertido que crear un parque temático con dinosaurios vivos, y poder ver unos velocirraptors o un T-Rex tras una tranquilizadora valla de acero electrificado? Y ni qué hablar si además podemos dejar escapar algún dino de vez en cuando, para que se lastre algún pobre visitante. DD permite crear el hábitat perfecto para cada tipo de animal prehistórico, ya sea un dinosaurio o alguno de los enormes mamíferos de la Era Glacial. Incluso, en el caso de los dinosaurios, en vez de comprar el animal adulto, adquirimos un huevo, el cual someteremos a los cuidados de un científico hasta que el animal nazca, tras lo cual el especialista se encargará de atender sus necesidades básicas y limpiar sus colosales deyecciones. Y si alguno de ellos escapa, contamos con un equipo de "cazadores de dinosaurios", listos para adormecer al animal y regresarlo a su sitio. La lista de dinos es amplia: incluye herbívoros como los Brontosaurios y Apatosaurios, Estegosaurios y Triceratops. No faltan los carnívoros, como los citados Velocirraptors y T-Rex, y la estrella de Jurassic Park III, el Spinosaurus. La lista de edificaciones especiales incluye un Aviario para apreciar a los Pterodáctilos, y un cine con documentales sobre dinosaurios, entre otras como estatuas de dinosaurios, volcanes y géiseres que le dan a nuestro zoo la ambientación típica de la Era Terciaria. DD parece ser una expansión muy completa y bien pensada. Pero... si hay algo en lo que debió mejorar a Zoo Tycoon, es en los gráficos. Y no lo hace: DD usa los mismos sprites 2D de Zoo Tycoon, que hacen que los dinosaurios parezcan momias reumáticas, carentes de vida y animación, y los efectos de sonido siguen siendo malos. Otro serio defecto consiste en la imposibilidad de saber de antemano cuáles son los elementos más adecuados para recrear el hábitat adecuado para cada dinosaurio, por lo que hay que utilizar el método de la prueba y el error para descubrirlo. Es una pena que debido a estas fallas, un producto que pudo haber sido excelente, sea tan sólo decente.


Estegosaurus y Kentrosaurus, y no es un trabalenguas...


A los Apatosaurus les gusta vivir en grupos


¡El T-Rex se va a hacer una panzada con los Estegos!

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: La primera expansión de Zoo Tycoon, "á la Jurassic Park"
LO QUE SI: La variedad de dinosaurios. Poder permitir que escapen y causen estragos. Poder mezclar dinosaurios con animales actuales. Soporte online. Apto para toda la familia. Bajos requerimientos.
LO QUE NO: No mejora los puntos flojos de Zoo Tycoon, la animación y el sonido siguen siendo pobres.

69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Blue Fang Games
DISTRIBUCIÓN: Microsoft Games
INTERNET: www.microsoft.com/games/zootycoon/marinemania
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 233 con 64 MB de memoria RAM, 4X CD-ROM, placa de video con 4 MB RAM, 250 MB de espacio en disco rígido, tarjeta de sonido compatible con DirectX v8.0a
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee

ZOO TYCOON: MARINE MANIA

MAMÍFEROS MARINOS Y SHOWS DE DESTREZA ANIMAL

Marine Mania es la segunda expansión de Zoo Tycoon, la simulación estratégica de Blue Fang Games que, inspirándose en el espectacular Rollercoaster Tycoon -como tantos otros "Tycoon"-, nos permite en este caso crear y dirigir un zoológico completo. Esta nueva expansión -que además incluye la primera, Dinosaur Digs- está centrada en torno a los animales marinos, ofreciendo la posibilidad de crear un complejo al estilo del magnífico Seaquarium de Miami, por ejemplo. La adición más importante de Marine Mania consiste precisamente en estos animales marinos, y los shows de destreza animal protagonizados por los mismos. La expansión incorpora 20 nuevos animales, siendo la atracción principal los mamíferos marinos, como delfines, orcas, focas, leones marinos y otarios, y algunas especies de tiburones, incluido el terrorífico tiburón blanco (que en la realidad no puede vivir en cautiverio). Cada uno de los animales capaces de aprender trucos posee en su "portrait" una estrella dorada. Sirviéndonos de la interface de Zoo Tycoon, podemos destinar un porcentaje de nuestros ingresos a investigar y desarrollar los trucos que esos animales-estrella, como los delfines, orcas y focas, aprenderán, para luego crear un estanque especial para shows, en el que los animales se ganarán los aplausos del público. Por ejemplo, uno de los trucos favoritos de todo amante de las orcas consiste en que éstas utilicen su surtidor para bañarlos en espuma, o que, dando un salto fuera del agua, literalmente los sumerja en la ola que crea al caer. Los trucos de delfines y focas consisten primariamente en jugar con pelotas, mientras que los tiburones asustan a los espectadores con su "frenesí alimentario".

El habitat de la morsa... Hmm... me pregunto qué pasaría si meto un tiburón >:-)


Los osos polares están a sus anchas...

El estanque de los tiburones... tratá que nadie caiga dentro y sirva de almuerzo

Hasta aquí, todo muy lindo. Pero Marine Mania falla en los mismos aspectos en que lo hace Dinosaur Digs, lo que nos impide asignarle un mayor puntaje. El principal problema son los gráficos: Son los mismos del juego original. Marine Mania no hace nada por mejorar los tristes sprites 2D de Zoo Tycoon, que para los tiempos que corren ya están pasadísimos de moda. Además, la animación de los animales no está muy bien lograda, lo cual hace que los movimientos de los mismos no sean naturales, y que los shows carezcan de vida. El pobre sonido, y la carencia de música, completan el cuadro. En definitiva, un producto decente que podría haber sido mucho mejor.

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: La segunda expansión de Zoo Tycoon.
LO QUE SI: Los mamíferos marinos y trucos. Variedad de objetos y opciones. Incluye la primera expansion. Si ya la habías comprado... y bueno.
LO QUE NO: Es más de lo mismo, pero con ambiente marino. Gráficos, animación y sonido muy pobres.

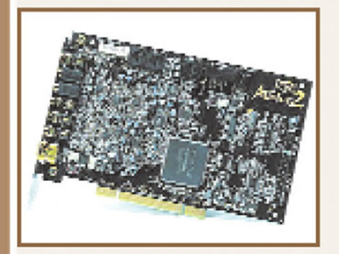
66%

POR MARTIN "MATUU" ERRO

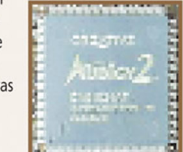
AUDIGY 2

SIEMPRE EN LA MEJOR POSICION DEL PODIO...

Cuando todavía no nos habíamos repuesto del lanzamiento de ese excelente producto de Creative llamado Audigy, lanzan la segunda versión ,con algunos cambios más que significativos.
Las dos innovaciones más importantes es la incorporación del sistema de sonido 6.1, y la implementación del formato que está tomando cada vez más protagonismo: el DVD Audio.
Obviamente que es un producto apuntado al usuario domestico, igual que su antecesor. Sus características lo acercan bastante al ámbito semiprofesional: sonido de 24 bits y un muestreo en reproducción de 192 kHz y 24 bits, y 96 kHz en formato DVD audio.
Además cuenta con 106 db de ratio en relacion señal / ruido, lo que brinda un sonido puro , sin ruidos a "basura" o "fritura".
Otro avance importante es la duplicación de voces tridimensionales con respecto a la primer Audigy. Consta de 64 voces contra las 32 que contaba el modelo anterior.
El sistema 6.1 consiste en el conocido Dolby Digital EX, que describe la inserción de un nuevo satélite que se ubicaría en la parte trasera del entorno, dando así un completo margen de 360º, generando un círculo perfecto de sonido, para que la reproducción, ya sea de películas, música o los juegos que soporten este formato, disponga de las armas suficientes para sumergirnos lo más cerca posible con la tecnologia disponible al concepto de la realidad virtual, por lo menos en lo que se refiere a sonido.
O sea, Creative vuelve a tomar la punta, con un producto superior al presentado un año atrás (que de por sí era impecable, pero que no llegaba a cumplir lo descripto en sus especificaciones). Esto quiere decir, que, para los usuarios que necesiten una placa de sonido que cumpla las exigencias de la tecnología de hoy, Audigy tendría que ser su primera opción, pero para aquellos que ya hayan adquirido Audigy, no creo que valga la pena invertir en lo nuevo de Creative, a menos, que quieran disfrutar, eso sí, de las nuevas incorporaciones auditivas.









LA GUIA PARA QUE UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS EN AÑOS NO TE OCULTE NINGUN MISTERIO

POR **FACUNDO MOUNES**

GUÍA ESTRATEGICA DE SYBERIA

En esta mini-guía te ayudaremos a resolver los puzzles mas complejos de esta espectacular aventura, por si no te querés recalentar la cabeza.
Antes que nada, tené en cuenta un par de cosas con respecto a Syberia:
1) Hablá con todas las personas acerca de todos los temas que tengas en tu bloc de notas. Si te aparece algún tema nuevo, volvé a hablar acarca de él con las personas a las que no se lo has comentado.
2) A veces SI importa el orden en el que hablamos con la gente. Si ya hablaste con alguien, pero después al hablar con otra persona acerca de ese tema te da algún indicio, volvé a hablar con las personas que hablaste antes. Esto es muy importante en Barrockstadt.
3) Y como toda aventura gráfica, procurá buscar todo en todos lados y prestar atención a todas las conversaciones.
Con estos tres consejos, no tendrías que trabarte en ningún lado, pero hay ciertas partes del juego que pueden ser un tanto difíciles si no aplicás bien la lógica del juego.

Valadilene:

Aquí es donde comienza el juego. Luego de salir del hotel con las instrucciones de tu jefe -no olvides recoger los engranajes que tira al suelo Momo- dirigite a la casa del escribano. Al robot de la puerta, dale el fax que recibiste para que te deje pasar. Cuando termines de hablar con el escribano, no te olvides la pieza que necesitarás para abrir la puerta de la fábrica.
En la fábrica, después de activar toda la maquinaria, te encontrarás con Oscar, que te pedirá que le construyas las piernas. Con la tarjeta de Oscar, activá el tablero, activando el botón número tres, y elegí el tercer color, que debería ser el dorado. Dale las piernas a Oscar, te lo agradecerá y partirá hacia el tren.
Cuando Momo te pida el dibujo en el ático, calcá el dibujo en la pared con el lápiz y entrégaselo.
Para poder partir en el tren necesitarás un sello en el papel. Para eso, utilizá la tinta en el sello que se encuentra en la casa del escribano. No te olvides de darle cuerda al tren.

Barrockstadt:

En esta parte del juego no tendría que haber problema, si seguís las pautas que te dimos al principio.
Para mover la represa y bajar el nivel del agua, el código es 42*, y para subirla, 41*.
Para ahorrarte mucha caminata, no te olvides de recoger el polvo de Yangala-Cola en el laboratorio del profesor Pons, ya que se lo tendrás que dar de beber junto al vino al guardia que te tiene que dar la visa.

Komkolzgrad:

Para darle cuerda al tren, mové el gigante dos veces, y encontrarás la máquina para dar cuerda en su pierna.
Una vez que consigas el alicate, mové al gigante una vez, y abrí un agujero en la pared. Dentro encontrarás el fusible para encender las luces de la mina.
Cuando Borodine te pregunte dónde puede encontrar a Helena Romanski, llamá a tu madre para preguntarle. Te dirá que la podés encontrar en Aralbad.

Aralbad:

Para sacar al encargado del hotel del mostrador, recogé el detergente que se encuentra en el armario, y echalo en la fuente. Abrí la cortina, y hablá con el encargado, saldrá a limpiar la fuente y podrás entrar al hotel.
Para preparar un Blue-Helena, mezclá Vodka, Blue Curacao, hielo, limón y miel. La miel va a estar cristalizada, para derretirla utilizá el spa que se encuentra del otro lado de la pileta.



Los gráficos de este juego, así como su guión, son soberbios, y fue un justo merecedor de un porcentaje que lo elevó al rango de clásico en nuestro número anterior, mientras esperamos Post Mortem, la nueva aventura de los creadores de Syberia, pueden probar el demo jugable del mismo que incluimos en el CD.

GUIA ESTRATEGICA DE MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

Te quedaste trabado en una misión? ¿Esa carrera te está volviendo loco? ¿Acaso Morello te causa demasiados problemas?
Entonces, esta es tu guía: te presentamos, en exclusiva, la solución completa para todos los niveles del juego.

Primero, unas consideraciones generales

Para empezar, te recomiendo que te inicies en Mafia jugando al tutorial, el cual te va a enseñar a manejarte en la calle, para que Tommy Angelo no termine tirado en el piso y con unos cuantos agujeros en el pecho. Principalmente, vas a tener que aprender a utilizar cada arma, y a conducir vehículos por las calles de Lost Heaven. Además, vas a aprender a leer el mapa para reconocer policías. Al respecto, en caso de que la policía intente detenerte, te recomiendo no resistirte si sólo quieren hacerte una boleta, ya que eso te va a ahorrar muchos problemas.

En cuanto a las armas, hay que tener en cuenta que la mejor de todas es la Tommy Gun (el subfusil Thompson mod.1928), y entre las pistolas, la Colt 1911, ya que no tiene retroceso, lo que garantiza la máxima puntería al disparar.

Mafia consta de 20 misiones, cada una dividida en varias submisiones. Y aunque no es muy largo, las misiones son muy intensas. A su vez, en medio de algunas misiones, podrás realizar otras optativas para Luca Bertone, quien a cambio te ofrecerá información para hacerte con algún valioso deportivo.

LAS MISIONES:

Misión 1: Una oferta que no podrás rechazar

Luego de la introducción, entrás a un bar, te sentás en una mesa a charlar con el detective Norman, y procedés a contarle la historia de tu vida como mafioso. Y así empieza





Mafia tiene secuencias en las que es vital ser lo más rapido posible, y no dudar ni un segundo si es que queremos sobrevivir.
En esta secuencia somos perseguidos por la gente de Morello, y deberemos internarnos en los pintorescos suburbios de la "Little Italy: para intentar llegar al bar de Salieri.


A punto de ser vistos por la poli, qué mal momento. ¿El flaco, tendra Cafiaspirina?

la historia...
En una noche tranquila, estás tomando nuestro descanso como taxista, cuando dos gángsters vienen hacia donde te encontrás y te obliga a subir a tu taxi y hacerle de chofer. Entonces, tu misión será lograr escapar del auto que intenta eliminar a nuestros pasajeros. Para perderles el rastro, tenés que intentar encerrar al otro coche, hacerlos que choquen y escabullirte por cualquier cortada que veamos. Luego de perder el rastro a tus perseguidores, tenés que llevar el auto hasta el bar de su jefe, Mr. Salieri, y como recompensa te darán unos billetes.

Misión 2: El hombre corriendo

Luego de lo que hemos pasado, al día siguiente continuarás con tu trabajo de taxista, y transportarás a varias personas hasta el destino que ellos elijan. Esta misión es sumamente simple, sólo tratá de manejar con cautela y no ir demasiado rápido. Luego de terminar con la jornada, irás a descansar un rato cerca del bar de Salieri, y es ahí cuando los tipos que en la misión pasada intentaron matarte te encontrarán, e intentarán vengarse por lo que les hiciste. Entonces deberás correr hasta el bar de Salieri, avanzando por los callejones al más puro estilo Hollywood. Tené cuidado, y cuando corras en espacios abiertos, hacelo en zigzag, para evitar ser un blanco tan fácil. Aparte de eso, es sólo cuestión de seguir las flechas y no detenerte por nada del mundo. Luego de entrar al bar de Salieri, sus muchachos se asegurarán de que esos chicos no te molesten nunca más.

Misión 3: La fiesta Molotov

Luego de la última misión, vas a comenzar a trabajar a las órdenes de Don Salieri. Y tu primera misión será fastidiar un poco al eterno enemigo de Salieri: nada más ni nada menos que Morello. Y para crisparle los nervios, lo más piola es arruinarle "un poco" sus automóviles. Para ello, hablá con Ralphie (el mecánico personal de Mr. Salieri), y luego que te dé un coche, manejá hasta el lugar designado. Una vez ahí, escabullite por el pasillo de atrás, ingresá al garaje, y eliminá al guardia que se encuentra de espaldas con un certero batazo en la cabeza. De ahí en más, simplemente limitate a destruir todos los coches lo más rápidamente posible, antes de que salgan los secuaces de Morello a enseñarte buenos modales. Volvé a subir al auto en que llegaste, y regresá al bar de Salieri.

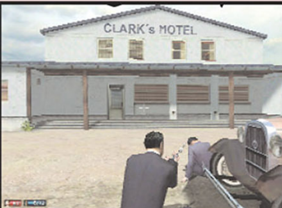
Misión 4: Ordinaria rutina

En esta misión tenés que ir a recoger dinero que Mr. Salieri cobra como cuota a ciertas personas, a cambio de su protección. Todo transcurrirá tranquilamente, pero cuando llegues a la estación de gasolina en las afueras de la ciudad, empezarán los problemas. Mientras esperás afuera, Paulie sale arrastrándose, con un disparo en el abdomen, y Sam queda adentro, por lo que vas a tener que entrar a rescatarlo, antes de que lo torturen y le extraigan alguna información.
Para entrar a la casa, hacelo por la parte de atrás, subiendo al segundo piso por medio de unas cajas. Tené cuidado con un perro que anda dando vueltas por ahí, que puede matarte si no te das cuenta que te está comiendo los tobillos. Una vez eliminados todos los "sujetos", incluido un gordo que necesita un cargador entero antes de caer reventado, rescatá a Sam. Entonces aparecerá otro tipo que había quedado al margen del tiroteo, y se llevará el dinero que viniste a buscar. Tenés que perseguirlo y eliminarlo, o bien disparándole a la cabeza desde tu coche, u obligándolo a frenarse y luego, cuando se baje, terminar con su mísera existencia.

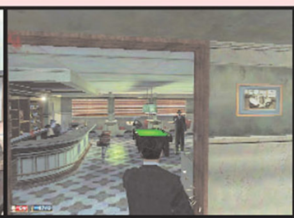
Misión 5: Juego Limpio

Bienvenidos a la, considerada por muchos, misión mas difícil del juego. Don Salieri ha apostado por un piloto de carreras que se supone es el mejor, pero resulta que ha llegado otra escudería con un coche mucho mejor preparado que el del piloto de tu jefe. Así que tu encargo será dirigirte al autódromo de Lost Heaven para robar el auto, y llevárselo a un piloto llamado Luca Bertone, el cual es especialista en autos de alta performance. Una vez en el taller de Luca Bertone, éste le hará unas pequeñas modificaciones al coche para que rinda un poco menos de lo que debe. Simplemente hay que tener cuidado de no dañar dema-


Ese auto es mucho mejor ¡Dámelo, maldito!



Cuando todo sale mal, empezaremos a los tiros


Muchachos, ¿Que les parece si lo resolvemos jugando al pool?


En una misión robaremos un auto momentánea-mente para reformarlo y que su poseedor pierda


Después lo devolveremos a su lugar de origen, por supuesto sin un rasguño...



Y después nos joden la vida, porque el conductor de nuestro jefe se accidenta y nos hacen correr a nosotros

siado el coche, y asegurarte de que ningún policía te vea, aunque es de noche y no hay demasiados andando por ahí. Una vez que Luca termina con las modificaciones, regresá el auto al autódromo y esperá a la carrera. Pero resulta que el piloto se rompió un brazo, y entonces, ¿quién tiene que salvar el día?... obviamente, vas a tener que reemplazarlo.
Es aquí donde muchos se arrancaron los pocos pelos que les quedaban intentando ganar la carrera. Hay que llegar en el primer puesto luego de completadas las 5 vueltas... corrección, 5 laaaaargas vueltas.
Aquí, la forma de salir victorioso es mucho más sencilla de lo que parece, aunque no por ello requiera de menos práctica. Lo importante es acelerar en las rectas, y al llegar a las curvas, no acelerar, y entrar girando de a poco, así vas a evitar que se te vaya de cola en más de una oportunidad. También ayuda mucho el chocar contra los otros coches, mandándolos fuera de pista y ganando valiosos segundos de ventaja.
Si disponés de un volante o gamepad, no dudes en usarlo, que de seguro te facilitará mucho el trabajo.

Misión 6: Sarah / Mejor acostumbrate

Aquí vas a conocer a Sarah, la que más adelante será tu esposa. Luigi, el barman del bar de Salieri y padre de Sarah, te pide que por favor acompañes a su hija hasta su casa, porque un pandilla la ha estado molestando últimamente. Simplemente tenés que acompañar a Sarah, y no tardarán en aparecer los malvivientes. Ayuda el recoger las armas que dejan luego de abatirlos, ya que te servirán para eliminar a los que aparezcan más adelante.
A Don Salieri no le agrada que esas pandillas anden causando alborotos en su territorio, por lo vas a tener que hacer una limpieza general. Para ello, obtené equipamiento de Vicenzo (el proveedor de armas de Mr. Salieri), y localizá a Big Biff, que te dará la información de la ubicación de la banda. Luego te dirigís a ese lugar, y solamente con la ayuda de los bates tenés que eliminar a todos los pandilleros. Tené cuidado y tratá de eliminar la mayoría de pandilleros por tu propia cuenta, ya que Paulie morirá rápidamente si se rodea de enemigos. Más adelante podrás usar nuestras armas, porque los chicos malos querrán llenarte de plomo. En todo momento hay que tomar la iniciativa, porque si dejás que Paulie vaya delante, seguro que no durará demasiado.
Una vez que llegues al final, ves como dos pandilleros huyen en un auto. Debés seguirlos, y luego de unas cuantas vueltas por la ciudad, habrán chocado y fallecido instantáneamente... o al menos eso parece. Luego sabrás que el chico que murió es Billy the Hood, el hijo de un importante político, lo cual no te traerá felicidad precisamente.

Misión 7: El prostíbulo

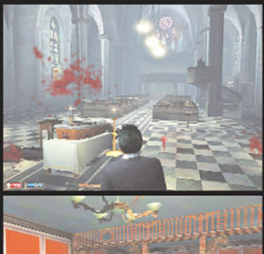
Parece que una perra anduvo hablando de más, y Salieri la quiere viendo crecer las zanahorias desde abajo. Y ya que estás, de paso tenés que matar al dueño del burdel y hacer volar el edificio, porque su dueño se negó a pagar el tributo.
Una vez dentro del burdel, buscá a la prostituta, que se encuentra en una de las habitaciones del último piso, dándose un baño. Luego, preguntá al recepcionista dónde se encuentra el dueño del lugar. Andá a su ubicación, y lo verás comiendo. Mandalo a llevarle saludos de parte nuestra a San Pedro, y luego vas a tener que deshacerte de todos los guardias que hay en el lugar. La llave se encuentra detrás del mostrador del recepcionista, y la habitación del director en el último piso. Una vez colocada la bomba, tenés que salir y correr hacia la ventana al fondo del pasillo.
Luego de hacer volar los edificios, escapate por los techos, eludiendo a los guardias. Al principio tenés que apurarte a llegar al techo del segundo edificio, a través de las escaleras de incendio, antes que la policía suba. Luego tenés que moverte con cautela, asegurándote de eliminar a todos los policías desde la distancia. Cuando llegues al techo de la iglesia, bajá y asegurate de recuperar tu energía con el botiquín que está en la pared. Al bajar a la iglesia, justo estarán velando al hijo del político que murió en el choque en la misión de las pandillas. Resulta que el otro chico que iba en el auto no murió, y está en el funeral, y te reconoce, por lo que se desata una batalla campal dentro de la iglesia. Es importante tomarte el tiempo necesario para eliminar a todos los malos. Una vez que no quede nadie, avanzá hacia el centro del recinto.


¡Vengan de a uno, manga de maricones!

Entonces seis hombres más intentarán eliminarte, y lógicamente deberás despacharlos a todos. Una vez que salgas de la iglesia, la policía intentará arrestarte. Tomá el primer auto que encuentres, y dirigite rápidamente al bar de Salieri.

Misión 8: Un viaje al país

Tenés que dirigirte a las afueras de la ciudad, donde Sam te esperará con un cargamento de whisky. Al llegar al lugar, todo parece muy tranquilo... y sospechoso. Así que Paulie te envía a ver que pasó. Recorrés la finca sin miedo, y abrís la puerta del camión que se encuentra al final, para encontrar un cuerpo, tras lo cual aparecen hordas de muchachos que quieren darte una calurosa bienvenida. Tras un intercambio de opiniones, regresás con Paulie, quien te acompañará al granero que se encuentra cerrado. Tras violentar la puerta, tendrás que encargarte de los chicos que están adentro, y encontrarte con Sam, que se encuentra herido en la parte de arriba. Mientras Paulie va a buscar ayuda, recibirás las visitas de unos uniformados. Hay que tener especial cuidado con los que intentan subir por las escaleras, ya que si llegan hasta donde se encuentra Sam, le darán muerte fácilmente.
Una vez que elimines temporalmente todas las amenazas, deberás llevar a Sam al médico personal de Salieri, tomar un camión, subir en la parte de atrás, y tendrás que, Thompson en mano, dejar a pie a los malvivientes que intenten arrollarte con sus vehículos. Un consejo: ni bien veas que se acerca un automóvil, disparale a las cubiertas, así dejarás rápidamente fuera de combate a los agresores.





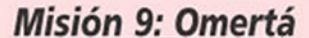




Ya sea en burdeles, corriendo sobre tejados de zinc caliente, o simplemente reventanto a todo lo que se nos cruce por el camino, Mafia es un juego que nos obliga a pensar cada movimiento con extrema cautela, si no queremos ser nosotros los que terminemos en un charco de sangre... propia.



Illusion Softworks se destaca como pocas empresas, a la hora de crear atmósfera



Misión 9: Omertá

Ni bien comenzás la misión, te enterás que al parecer Frank, el consiglieri y mejor amigo de Don Salieri, lo ha traicionado, entregándole libros de contabilidad de Salieri a la policía, por lo que tendrás que recuperar esos libros, y eliminar al traidor. Tras conseguir armas y móvil, dirigite, primero a Chinatown, y luego a los otros dos lugares designados, para averiguar dónde tienen escondido a Frank. Para sacarle información al soplón, propinale unos cuantos golpes.
Una vez que llegues al lugar donde tienen a Frank, deberás seguir al auto en el cual lo trasladan. Te recomiendo que te hagas con un auto veloz, ya que se te puede complicar un poco seguirlo. Finalmente llegás al aeropuerto, y una vez que pase la cinemática, rápidamente deberás moverte hacia la izquierda para esquivar el auto que trata de embestirte. Acercate al lugar donde entró Frank con sus guardias, pero quedate en la puerta, asomándote y disparando para así eliminar a todos los que se encuentren adentro, que en total son 5 o 6. Luego entrá y seguí a Frank, quien nuevamente se escabulle. Acordate de recoger todas las armas que se encuentren tiradas por ahí, sobre todo la munición para las Thompson.
La próxima balacera se armará en el hangar número dos, pero primero verás como un empleado del aeropuerto intenta eliminarte con una barra metálica. Dicho personaje llega en un camión, por lo que si lo matás y tomás el camión, podrás matar unos cuantos enemigos fácilmente. Simplemente hay que tener cuidado de no destrozar el vehículo, ya que podés morir fácilmente si lo hacés.
Finalmente, encontrarás a Frank al fondo, detrás de los depósitos. Hay que tener cuidado de no matar a Frank, sino únicamente a sus escoltas. Luego, acercate a Frank, quien te contará que no lo había hecho a propósito, sino que los gángsters secuestraron a su familia, y lo obligaron a entregar esos papeles a cambio de la vida de sus seres queridos, por lo que mostrás tu lado sensible, y accedés a perdonarle la vida. Tenés que encontrar a la familia de Frank, quien se encuentra en un edificio a pocos metros de donde lo dejaste esposado (una cosa es que seas bondadoso, y otra que seas bolu...). Tras eliminar a los gángsters que aparecen, entrás al recinto, hablás con la esposa de Frank, y luego volvés con él, lo liberás y lo llevás con su familia. Ahora Frank te pedirá los tickets de su vuelo a Europa. Los encontrarás en la primer sala

del aeropuerto a la que entraste, ni bien empezaste el nivel. Tené cuidado con los policías que aparecen. Si causan problemas, eliminalos sin piedad.
Luego de esto, Frank y su familia vuelan a Europa, y en tu poder quedan un cofre en el banco, donde supuestamente se encuentran los libros que hay que recuperar. Dirigite al banco, y comprobarás que los libros efectivamente se encuentran ahí, por lo que la misión habrá sido todo un éxito, aunque Don Salieri no se enterará que has dejado escapar a Frank.

Misión 10: Visitando gente rica

Un fiscal anda investigando a Salieri, y al parecer tiene unos papeles que comprometen al jefe. Tendrás que aprovechar que fue a ver una obra de teatro para entrar a su mansión, y robar esos documentos de su caja fuerte sin alertar a nadie, y con la sola ayuda de un bate de baseball, y de Salvatore, el experto en cerraduras.
Ni bien estés en el patio de la mansión, vas a la izquierda a un pequeño espacio, al lado de una estatua, esperás a que pase un guardia que anda haciendo rondas, y cuando se detenga a fumar, ponelo a dormir de un certero batazo, y apoderate de sus llaves. Luego seguí por el camino de la izquierda, y luego hasta la puerta ubicada al costado de la casa. Si no podés abrir la puerta, seguro Salvatore podrá. Una vez dentro, ubicá el dormitorio del fiscal, donde su esposa se está haciendo una máscara facial, por lo que no puede vernos, y, de hecho, te confunde con su marido. Y como no te gusta que te confundan, tendrá que pagarlo con su vida. Cuando encuentres la oficina con la caja fuerte, Salvatore será el encargado de abrirla. Pero sin previo aviso llega el fiscal, y tendrás que huir sin demora. Acordate de tomar los documentos de la caja fuerte, y luego encontrar la salida de la casa, intentando retornar por donde entraste, ya que seguro que habrá menos guardias esperándote.
Una vez fuera de la casa, simplemente es cuestión de subir a un coche, dejar a Salvatore donde lo solicite, y volver al bar de Salieri.

Misión 11: ¡Un gran trato!

Hay que conseguir un poco de buen whisky para Don Salieri. Para ello, deberás encontrarte con Bill en el piso superior de un estacionamiento. Una vez ahí, el sitio se plagará de gángsters, por lo que deberás eliminarlos a todos para poder escapar. Tené especial cuidado con los movimientos de tus compañeros, y no dejes que actúen por su cuenta y tomen la iniciativa, ya que morirán indefectiblemente. Siempre usá el acto de "disparar y esconderse para recargar", e intentá nunca estar en lugares abiertos, o vas a terminar como un colador.
Una vez eliminados todos los gángsters enemigos, deberás subirte al camión de whisky y manejarlo con cuidado al bar de Salieri, esquivando todos los inoportunos que intentan sacarte del camino.

Misión 12: ¡Bon appetit!

El guardaespaldas personal de Mr. Salieri ha enfermado, por lo que deberás reemplazarlo, y escoltar al jefe a un almuerzo en el bar de Pepe... Y todo resultará en una emboscada.
Dejá que Salieri que se las arregle solo, y salí por la puerta de atrás, matando a todo aquel que se cruce en tu camino. Entrá, también por la puerta de atrás, al edificio de al lado. Ahí podrás eliminar a un gángster que, de otra manera, te hará la vida imposible. Desde esa ventana podrás despachar a todos los que quedan en la calle. Con Salieri irás hasta la casa de su guardaespaldas, que al parecer estuvo directamente involucrado en el atentado. Cuando entrás a la casa, se escapa en paños menores por la escalera de incendio, pero igual podrás eliminarlo en el patio trasero. Tené cuidado, ya que tiene una Magnum, y, por si fuera poco, muy buena puntería. Así que asegurate de no ser un blanco fácil. También tendrás que eliminar toda amenaza que pueda aparecer, como ser vecinos que salen a defender sus casas, ante los pedidos de ayuda.



No se asusten, yo sólo busco a mi contador...



Muchas misiones requieren el uso cauteloso de los recursos con los que contamos, en la mision en que deberemos proteger a nuestro Don, Salieri, es imprescindible calcular cada movimiento con precisión, si queremos que el viejo quede con vida y no nos asesinen a nosotros después...


Los vehiculos nos sirven como escudo, pero muchas balas en el lugar equivocado, y BOOM

Misión 14: ¡Feliz cumpleaños!

La guerra entre Morello y Salieri ha comenzado, por lo que, para intimidarlo, Salieri decide mandar asesinar a uno de los políticos que ha sobornado, que es nada más ni nada menos que el padre del pandillero que murió en el choque, y al que velaban en la iglesia.
Tendrás que dirigirte al catamarán donde se celebrará el cumpleaños del político, y asesinarlo mientras esté dando su discurso. Para poder entrar al barco, tendrás que vestirte de marinero. El disfraz lo encontrarás en una habitación cercana.
Una vez navegando, tendrás que encontrar el lugar donde han depositado un arma para facilitarte el trabajo. Pero justo la puerta del baño donde debería estar tu arma está cerrada con llave, la cual deberás pedirle al salvavidas, quien, a su vez, te pide que limpies ese baño. Para limpiarlo, tenés que hacerte con una cubeta, que se encuentra en otro baño. Una vez limpio, encontrarás el arma, y estarás listo para esperar que el político empiece su discurso. Una vez que ha empezado, simplemente tenés que asesinarlo, y correr hasta la cubierta en la planta baja del catamarán, donde Paulie te espera con una lancha para huir.

Misión 15: Tú, bastardo afortunado

Tendrás que matar a Sergio Morello, el hermano del archienemigo de Salieri. Para ello, dirigite con Paulie al lugar donde éste se encuentra, y nuestro compañero se encargará de eliminarlo cuando atienda el teléfono, pero resulta que no era Sergio...
Luego tendrás que intentar eliminarlo poniendo una bomba en su coche. Andá hasta su casa, y una vez que el guardia se haya ido, colocá la bomba y observá el espectáculo...
Otra vez eliminaste a la persona incorrecta, esta vez una mujer inocente... Así que deberás eliminarlo en un restaurante al que asiste, pero a Paulie se le traba la Thompson, por lo que deberás escapar, y perder el rastro. Como ya has fallado muchas veces, le dan el trabajo a otros... El plan es clásico, mientras Sergio espera con su coche en un paso a nivel, las personas que te suplantaron lo empujarán desde atrás para provocar la colisión con el tren... Pero Sergio tiene más vidas que un gato, y logra escapar de la situación, y tus colegas son los que resultan arrollados por el tren.
Entonces deberás perseguir a Sergio una vez más, hasta el puerto. Una vez en el puerto, empieza la fiesta: vas a tener que deshacerte de todos los gángsters del inicio, y luego subirte a algún camión. Una vez en el camión, empezá a recorrer las instalaciones del puerto, arrollando a la mayor cantidad de enemigos posible. Tené especial cuidado con los francotiradores que se encuentran en las cuatro torres, son difíciles de matar pero con un poco de práctica caerán con unos cuantos disparos.
Una vez asegurada la situación, mové las palancas que cambian el curso de las vías del tren, de forma tal que los dos vagones inflamables se dirijan hacia la puerta donde se encuentra el auto de Sergio Morello. Una vez configuradas las palancas, quitale la traba al primero de los vagones, apretando el botón de acción sobre la primer rueda del mismo. Aunque el vagón no rompe la puerta, sólo acercate a él, para observar como todo se soluciona...
Una vez abierta la entrada a la guarida de Sergio, sólo tenés que eliminar a sus secuaces, y luego encargarte de él, que si bien se encuentra al descubierto, tiene una Thompson, y la sabe usar muy bien, por lo que te aconsejo matarlo usando un vehículo pequeño, entrando al depósito y arrollándolo antes que pueda siquiera accionar el gatillo.

Misión 16: Creme de la Creme

Una vez eliminado el hermano, hay que encargarse del que realmente te causa problemas. Morello asistirá a una obra de teatro, por lo que podrás matarlo en público, pero como de costumbre llegás tarde, y tendrás que perseguirlo. No intentes matarlo, ya que su auto es a prueba de balas, además, sólo tenés que seguirlo, y todo terminará cuando quede atrapado sin salida en un puente en construcción.

Misión 17: Campaña de elección

Salieri quiere mostrar a toda la ciudad su poder, y para ello planea el asesinato de un candidato a alcalde de la ciudad. Para ello, deberás obtener un rifle con Vincenzo, y dirigirte a la vieja prisión, donde tendrás


A veces, el mejor aliado será un buen disfraz, que nos ayudará a pasar desapercibido


La representacion de todo lo que ocurre en la ciudad tiene una atención al detalle pocas veces vista


Una de las misiones implica el asesinato de un candidato a Alcalde, al mejor estilo J.F.K.


Entre otras tareas, haremos de “peones” para robar un licor Canadiense de primera línea...


...o participaremos de un atraco a un banco al mejor estilo Bonnie & Clyde...


...del cual nos vamos a llevar una gran cantidad de dinero... y de problemas.

una posición privilegiada para conseguir tu objetivo. Una vez dentro de la prisión, a la que lograrás infiltrarte por una alcantarilla, tendrás que lograr alcanzar el último piso, desde donde podrás eliminar sin problemas y de un solo disparo al candidato, que se encuentra dando su discurso. Una vez que logres tu cometido, tendrás que salir de la prisión (cuidado con los perros), disparando al candado que traba la salida. Una vez que estés afuera, un par de policías intentará apresarte, por lo que podés eliminarlos o simplemente huir hasta tu refugio en el bar de Salieri.
Cuando estés en la prisión, tené cuidado con los gángsters que puedan aparecer. Antes de entrar a cada pieza, primero observá la situación, ya que habrá enemigos esperándote en cada esquina.

Misión 18: Sólo para relajarse

Salieri quiere darse un gusto, y te pide que le consigas unos cigarros importados ¿? Y como es tu jefe, hay que hacerlo... Tenés que ir al lugar designado y dejar a Sam. Luego, con Paulie, ir al puerto, esperar que salga el camión, seguirlo, dejar que descargue, y cuando pretenda retornar, cerrarle el camino en el callejón para luego obligar al chofer a bajarse (tirando un tiro al aire), y que luego te dé los papeles necesarios.
Una vez dentro del puerto, la forma más sencilla de conseguir las cajas es hablar con el encargado, quien te hará un encargo (para completarlo, hablá con los muchachos que se encuentran al lado de las cajas). Luego de realizarlo, podrás hablar nuevamente con el encargado, y entonces cargar sin problemas las cajas de cigarros a tu camión. Para ello, resulta más sencillo estacionarlo marcha atrás sobre la cubierta de carga, de forma que puedas caminar directamente sobre la caja del camión.
Una vez que salgas del puerto, se darán cuenta de tu engaño y querrán atraparte, por lo que deberás huir. Cuando llegues a destino, te darás cuenta junto a Paulie que las cajas contenían algo más que cigarros, por lo que vas a acceder a lo que Paulie te había propuesto antes...

Misión 19: Moonlightning

...Que no era ni más ni menos que el robo de un banco, sin el consentimiento de Don Salieri. Una vez planificado el robo, tendrás que conseguir un buen auto, y las correspondientes armas con "Yellow" Pete. Una vez dentro del banco, primero eliminá al guardia que intenta aparecer por la puerta detrás de las ventanillas. Tendrás que subir por las escaleras, a la izquierda de la entrada principal, para conseguir las llaves de la bóveda principal, de la oficina del director. Luego, dirigite a los niveles inferiores, para lograr acceder al tesoro principal. Una vez completado el objetivo, solamente resta salir del lugar, y escaparse de la policía que intente detenerte.

Misión 20: La muerte del arte

La última misión empieza con la muerte de tu mejor amigo. Paulie aparece muerto, y recibís una llamada de Sam, que te cuenta que Mr. Salieri se enteró sobre tu trabajo en el banco, y quiere verte muerto por tu traición, pero Sam dice que te va a ayudar. Salí del edificio sin armas en la mano, y andá a lo de "Yellow" Pete para abastecerte de suficiente armamento. Luego hay que ir al museo, donde serás víctima de una emboscada. En ese momento aprenderás que, en la Mafia, siempre serán tus más cercanos amigos los que se encargarán de tu deceso. Sam fue el encargado de matar a Paulie, y ahora pretende hacer lo mismo con nosotros. De hecho, fue él quien le contó a Salieri de nuestro trabajo en el banco. Y para complicar aún más las cosas, la perra que dejaste escapar en el prostíbulo fue hallada por la gente de Salieri. Pero eso no es todo... Frank también fue encontrado en Europa y asesinado.
El nivel es un tanto complicado, pero nada que no pueda ser superado con un poco de práctica, limpiando cada habitación, hasta encontrarte cara a cara con Sam en la galería del último piso. Hay que tener cuidado, tendrás que ser sumamente afinado con la puntería, porque Sam tiene una Thompson y no te dará respiro. Una vez que escape, seguí su rastro de sangre, con la Pump Action Shotgun seleccionada y lista para disparar, de modo que ni bien aparezca, reciba un certero disparo, y caiga inmediatamente.


Que más puedo decir, ver para creer. El final del juego se acerca...